

Hivatalos Magyar

Ára: 1990 Ft

12. SZÁM

PlayStation[®] Magazin

A saga folytatódik...



FINAL FANTASY IX

SZTORI ÉS SZEREPLŐK • A JÖVŐ

**SZEMLE
SZEMLELŐ:**

RADIKAL BIKERS

JIMMY WHITE'S 2: CUEBALL

NFS: PORSCHE CHALLENGE

JACKIE CHAN'S STUNTMASTER

CRUSADERS OF M&M

GUILTY GEAR

4X4 WORLD CUP

BATTLETANX

FIGHTER MAKER

TOMBI 2

HÍRROBBANÁS!

Time Splinters, Silent Scope, Drakan, F1 2000
Age of Empire II, Ferrari 360 Challenge...
Az újdonságok, amikkel PS2-n játszol majd!

PREMIER MANAGER 2000

Teljes lérás a Szigorúan Titkos rovatban –
Nem csak falábúaknak!

PLAYSTATION2 FELDERÍTÉS

Hogy kine: kell ez? Lapozz bele, és hamar
kiderül – mindenkinék!

MEGIAGY BENNED A VÉR...

Az In Cold Blood sötét rejtélyeitől!



ALIEN RESURRECTION ■ MOHO ■ MR. METAL GEAR ÚJ JÁTÉKA? ■ SYDNEY 2000
A LEGJABB THUNDERBIRDS HÍREK ■ PS2 FIFA ■ TOPLISTA ■ MÉDIAINTERJÚ ■
CD ÉSDVD AJÁNLÓ ■ LEVELEZÉS ■ RESI EVIL 3 LEÍRÁS, MÁSODIK RÉSZ



Az igények változhatnak, de van, ami örök.

**Praktikum tarifacsomagját
megváltoztathatja!**

**Telefonszáma
pedig megmarad!**

Az igények folyamatosan változnak. És mi is velük! Ezért mostantól igényei szerint Ön is kedvére megváltoztathatja Pannon Praktikum tarifacsomagját úgy, hogy telefonszámát megtartja! Csak hívja fel a **1741-es** telefonszámot, és 72 órán belül már az új tarifákon beszélgethet. Mindössze bruttó 1900 forintért, amit automatikusan levonunk az egyenlegéből. A tarifacsomag-váltást azok a Pannon Praktikum előfizetők vehetik igénybe, akik előfizetésüket legalább 90 napja aktiválták. A további részletekről érdeklődjön bemutatótermeinkben, területi képviselőteinken vagy hivatalos viszonteladóinknál! Pannon GSM nonstop ügyfélszolgálat: 06 20 920 0200. www.pannongsm.hu

PANNON GSM
Az élvonal.

Előszó



Nyári első számunk ígéretes tartalommal indít; a *Final Fantasy* sorozat körül szaglászunk éber, pletykákra mindig fogékony tudósítónk. A sorozatnak korántsem szakadt vége a VIII. résszel, véleményem szerint talán a római abc C jelzéséig is elviszik... De annyi baj legyen, amíg szórakoztató a sorozat, semmi gond. A következő rész PlayStation 1-re, a X. viszont majd a PS2-re készül. Ami addigra nyilván elterjed majd.

Akik jártak az Info 2000 szakkiallításán, és eljutottak a CMK Kft. standjái, ahol a világító Tony Hawk poszterek jelezték a PlayStation rajongóknak, hogy helyben vannak, maguk is láthatták a PS2-t működés közben. A *Ridge Racer V* bámulatos sebességgel falta az aszfaltot, légköri effektek, csillogás és fantasztikus hanghatások közepette, míg a *Tekken Tag Tournament*-ben láthattuk a végre-nem-szögletes srácok és hölgyemények küzdelme közben, mellékesen, hogy a háttérter alkotó fű a szél fúvására hajladozik... Hát minden képzeletet felülmúlt, és ha hozzávesszük, hogy ezek csak az első játékok...

De térjünk csak vissza ehavi tartalmunkhoz. Van azért abban is mit nézni – például a *Vampire Hunter D* videója, ami egy könyvsorozaton alapul (nálunk persze nem jelent meg eddig), és hangulata, designja, grafikája egész egyszerűen lebilincselő. A kalandjátékok rajongói csüggeni fognak rajta, és felborzolt idegeiknek talán csak D kardjának suhintása lesz a gyógyír. Mindenre.

Régi, gyerekkori ismerőseink köszönnek vissza a licenc-mánia újabb hullámában, Muppeték. Breki, Ms. Röfi, a lökött dobos a háttérből, mindenki itt van, hogy gokartozzon egy örületeset. Nem tudom, az Ádám-Éva sztori licencét ki fogja kitől megvenni, de lassan már nem marad más hátra, mindent felvásárolnak.

Indítunk egy új rovatot, Kislexikon címmel. Ebben szakkifejezéseket, kulisszatitkokat hozunk emberközelbe, a PSX körüli terminus technikus rejtelmibe igyekszünk beavatni a kedves olvasókat. Lapozzátok fel, a PS2 Felderítés után!

Egy apróság még: a következő, a 13. szám valódi jubileum – egyéves lesz a PSM! Egy kicsit persze lehetne vitatkozni, hogy mikor egyéves egy újság, a 12. hónapban, vagy abban a hónapban, mikor először megjelent, de nem menjünk bele egy effajta időszámítás-vitába, a 13-nál ünnepelünk. Az ügyis olyan szerencsés szám. Valamivel mindenképpen emlékeztetéssé tesszük majd a kiadványt, szóval ne hagyjátok ki azt se!

Lapunk anyagság egy nem-ekkluzív nemzetközi licenz szerződés alapján tesszük közre, amely feljogosít minket a cikk közlésére, hacsak erről előzőleg írásban és megállapodás nem születik. A Hivatalos Magyar PlayStation magazin elismer minden szerzői jogot és védjegyét. Feltüntetjük a szerzői jogok tulajdonosait. Amennyiben ezt elmulasztottuk, lépjen velünk kapcsolatba. A PlayStation név és logo a Sony Computer Entertainment Inc. védjegye.

Előfizetés

1306 Budapest 35 Pf.: 141
Telefon: 457-1123

OTP bankkártyával: (06-1) 266-0000
InterTicket Kft.
1088 Budapest, Szentkirályi u. 8.

PlayStation Stáb

Nemzetközi stáb:

Főszerkesztő: Mike Goldsmith
Társaszerkesztő: Mark Donald
Műszaki vezető: Nicky McClure
Művészeti szerkesztő: Milford Coppock
és Nick Moyle
Formatervező: Liv Kvello
Játék szerkesztő: Justin Calvert
Rovatvezető (tippek): Dan Meyers
Rovatvezető (lemez): Catherine Channon
Produkciós asszisztens: Andrea Toel

Fotó: Martin Burton,

Katherine Lane-Sims, Rick Buettner

Munkatársak: Jas Bickham, Steve Owen, Aaron Taylor,
Alex Cooke, Andy Lowe, Paul Rose, Jonathan Davies,
Chris Burton, Zy Nicholson, Pete Wilton,
Steve Merrett, Simon Middleweek, James Blackwell,
Paul Rose, Al Bickham, Kieron Gillen, Nadine Pittam,
Richard Keith

Magyar stáb:

Lapigazgató: Szabó Zsolt
Főszerkesztő: Jancsina Attila
Főszerkesztő-helyettes: Horváth Henrik
Grafikai munkatársak: Papp Levente, Sebeszta Péter
Szerkesztőségi titkár: Kapuvári Marietta
Munkatársak: Fülöp Judit, Kósa Szabó Krisztina,
Sinka Zoltán Gábor, Szedleczyk Csaba, Béres
Endre, Drapos Gergely, Branyiczky Gábor, Bognár
József

PR-kapcsolatok: dr. Klausz Anikó

DTP: Majdnem Kék Studio
1033 Óbuda-Sziget 131. Tel.: 457-1155

Kiadó: COMPUTER MÉDIA KIADÓI Kft.
Hirdetvésszervezés:
PRESIDENTS PRODUCTIONS Kft.
1033 Budapest Flórián tér 4-5.
Tel.: 387-8219, 387-8614
Tel./fax: 387-8249

Marketing és média kapcsolatok:
T.O.F. Productions Média Ügynökség
E-mail: tof@externet.hu

Nyomda munkák: Kobalt Produkciós Iroda
1047 Budapest, Károlyi I. u. 10.
Terjesztés: MÉDIA TRADE Bt.
Tel.: 352-0662
HAGYOMÁNY Kereskedelmi és Szolgáltatói Kft.
1073 Budapest, Dózsa György út 80. 1-2A
Tel.: 322-44-03

Terjesztő: Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt.
és regionális részvételársaságok,
Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt.
és a kiadó

Lapunk anyagság egy nem-ekkluzív nemzetközi licenz szerződés alapján tesszük közre, amely feljogosít minket a cikk közlésére, hacsak erről előzőleg írásban és megállapodás nem születik. A Hivatalos Magyar PlayStation magazin elismer minden szerzői jogot és védjegyét. Feltüntetjük a szerzői jogok tulajdonosait. Amennyiben ezt elmulasztottuk, lépjen velünk kapcsolatba. A PlayStation név és logo a Sony Computer Entertainment Inc. védjegye.



Jancsina Attila – főszerkesztő

PÖRGESDFEL

PSM
EXKLUZÍV!



CÍMLAPSZTORIK



Amit a jövő tartogat 010

Felejtset el a Golden Eye-t, a Free Radical csapat az első személyű tökélyre törekszik



Final Fantasy IX 022

A remek utolsó rész a PlayStation1-en! Nézd meg a PSM exkluzív képeit és olvasd el az infókat



Alien Resurrection 034

Ripley újra itt van, ezúttal új mellényben, új fegyverekkel és új, Quake-szerű cuccokkal. Harcra fel!



Euro 2000 038

Mintha menetrend szerint érkezett volna. A FIFA mostani változatában újult erővel cselezhetjük el magunkat a kapuig



Premier Manager 2000 071

A Szigorúan Titkos rovatban megmutatjuk, hogyan lehetsz olyan jó menedzser, mint Kevin Keegan



In Cold Blood 078

A Sony harcosa ellopakodik a gyanakvós szűgesdrótja mellett, felmász a tények ereszcsovéén és kiüt minket

A SZÁM TELJES TARTALMÁHOZ LAPOZZ MÁR MOST



018 oldal

Alien Resurrection

Vigyázz, nagyon de nagyon vigyázz! A királynő nem halt meg...



022 oldal

Final Fantasy IX

Bizalmas infók a Square legújabb eposzáról. Masszív darab

TERVEZET

MoHo **017**

A Lost Toys olyan játékokat készít, amelyben mindenből van egy kicsi a mohóbbak számára – egy kis veredés, egy kis verseny és egy kis lövöldözés is

Alien Resurrection **018**

Már nem kell sokat aludnunk. Érkezik az a játék, amely valóban maga a fejlesztői pokol

Sydney 2000 **020**

Gran Turismo atlétákkal. Az Eidos új játéka több szinten is felveszi a versenyt

ELŐZETES

In Cold Blood **078** Hogs Of War **084**

Egyre közeledik a Revolution Software legújabb opuszának megjelenése. Legfrissebb hírek

Kismalacok rohamlabilben háborúznak, a szakkomentátor pedig Rik Mayall. Disznólkodunk egyet?

Vagrant Story **082** Strider 2 **085**

A Square egy látványos darabbal vág vissza

Robotháború, második felvonás – a Capcom mindjárt kész a Strider újabb részével

SZÍNES

Final Fantasy IX **022**

A világ legnagyobb RPG-je visszatér. Varázslatos léghajók, légi varázslatok. A PSM nyomoz



„Az FFIIX-et úgy emlegeti mint a visszatérést a sorozat gyökereihez”

FINAL FANTASY?
022 OLDAL

Téved: A hivatalos UK PlayStation Magazin a világ legnagyobb példányszámú videójáték magazinja. Az egyetlen olyan magazin, mely minden hónapban a hivatalos demókat tartalmazó CD-vel jelenik meg. A PSM a legjobban megírt és a legteljesebben tervezett magazin, mely az üzletben kapható. Ez a piacvezető posztja számunkra azt jelenti, hogy a játékokról teljes körű tájékoztatást adunk, és az olvasóink érdekeit tartjuk szem előtt azzal, hogy a saját véleményünknek adjunk hangot, melyet nem befolyásol más játékosok.

semmit értenék vagy beszámoló. A PSM az egyetlen olyan magazin, melynek igazán szíja van a PlayStation (paragiban, és ennek az az oka, hogy mi az igazat nyomtatjuk ki. Legyen szó akár a játékokról, akár az ipárról vagy a PlayStation-nel kapcsolatos bármilyen dologról, a mi cikkünk mindig egyértelmű véleményünk hangzóit, tapasztalásait és információit. A Sony-nál való kapcsolatunk a tőlük kapott kizárólagos információkra és játékdemókra terjed ki, de nem befolyásolja szerkesztésünket. A PSM 100 száma kizárólagosan és garantáltan független szerkesztőség. A PSM felnőtt stílusban és szórakoztató formában jeleníti meg a cikkeket. Ezek a cikkeik

mentesek a technikai szargonoktól, de a PSM a szívnál fenntartásának kedvéért alkalmanként csak egy bizonyos kor által érthető poénokkal és infantilis humorral él. Ezeknek megértéséhez csak annyi szakmestere van szükség, mely minden PlayStation tulajdonos részére elfogadható. Mi közülük a legfrissebb híreket, megismerjük az az ország legfontosabb embereit, megtárgyaljuk a legnépszerűbb témákat és ismerjük a világ legizgalmasabb játékaival. A CD-mellékletünk segítségével olyan PlayStation játékok exkluzív pályáit próbálhatod ki, melyek még nem jelentek meg az üzletek polcain. PSM a világ legnagyobb példányszámú videójáték magazinja. Ez tény.



Euro 2000

Íme a nyár játéka (arra az időre, amíg ki nem jön a FIFA 2001)

SZEMLE

Euro 2000 038

Az EA nyárra is ad egy kis fociznivalót. Vajon csak a FIFA 2000 feltupírozott változata? Majd rájössz.

Rally Masters 040

Dagonyázás Infogrames módra, Colin és Nicky nyomában

F1 Racing Championship 041

Az Ubi Soft megmártózik a FIA világában. Nagy üzlet, a legjobbkor

Tombi 2 042

Kedves kis malacsalagatos platform játék. Röfröf!

Jackie Chan's Stuntmaster 043

A seggreülés mestere nevét adta egy video-játékhoz. Nagyon fog fájni?

Jimmy White's Cueball 044

Dákoja villámgyorsan mozog a zöld posztón. Vajon a golyóival is jól bánt?

Guilty Gear 045

Újabb 2D beat 'em up. Zokogjunk együtt

N-Gen Racing 046

Gran Turismo repülővel? Repülőszimulátor, amellyel versenyezni is lehet? Ki tudja

Radikal Bikers 048

Pizza-házhozszállítás a PlayStation segítségével. Mi jöhet még ezután?

Battletanx: Global Assault 050

A legkirályabb munkahely manapság már nem a bank, hanem a tank

Brunswick Bowling 2 051

Bowling – a valódi úriemberek sportja

Fighter Maker 051

Harcoskészítés alacsony színvonalon

Test Drive 6 052

A GT2 babérjai veszélyben lennének? Hát, nem igazán

Crusaders Of Might And Magic 053

Hősködés koboldok és vízköpők között, életre-halálra

NHL Blades Of Steel 2000 054

A Konami a pakkal a kezében kikorcsolyázik a pályára

Midnight In Vegas 054

Szivarrajongók és harniskártyások figyelmébe

Missile Command 055

Az arcade játékok csapnivaló feldolgozásait be kellene tiltani! Mi szólunk...

Four Wheel Drive World Cup 056

Az Infogrames olyan világot tár elénk, ahol óriás járművek dűbörögnek fel-alá

Lucky Luke 057

Az Infogrames újra kihoz egy rettenetes játékot. De vajon miért?

Road Rash: Jailbreak 057

Road Rash gyenge sztorival

Need For Speed: Porsche Challenge 058

50 év német autókban tesztpilótát lehetünk. Valakinek mégiscsak el kell végeznie a piszkos munkát, nem?

Street Fighter EX2 Plus 060

A Capcom klasszikusának legújabb része már három dimenzióban zúz



FIZESS ELŐ!
Takaríts meg akár 33%-ot!
LAPOZZ
a 61. oldalra

038 oldal

RENDSZERES

Jövőkép 006

A szokásos bepillantás a PlayStation jövőjébe – e hónapban a mobiltelefonról. Ez lenne az új Pocket-station?

Loading 008

Valaki már megint kifutott pár titkos információt

PS2 Felderítés 030

A legfrissebb hírek a szuperkonzolról és az érkező PS2 újdonságokról. Friss hírek havonta

Szigorúan titkos 062

16 oldalnyi tipp. A Fiesi 3 végkifejlete egyre közeledik

Médiaszemle 086

A legújabb és legjobb CD-k, DVD-k, Netes és játéktérmi játékok

Médiainterjú 088

Exkluzív játéktalálkozó a GT sztárjaival a Hungaroringen.

Visszhang 090

Olvási panaszok, örömek, frusztrációk, félelmek – írj csak nyugodtan

CD Melléklet 091

Megzavart az a félarasznai frizbi, amit az újsághoz kaptál? Itt a segítség...

Múlt Lapok 097

Itt az utolsó lehetőség, hogy beszerezd a hiányzó számokat

Fejlesztői pokol 098

Hőstünk végre befut

CD-melléklet

Csak lökd be a digitális frizbit a konzolodba, és máris élvezheted a legjobb PlayStation játékokat



TONY HAWK'S 2

Játszható

Tony és Chad Muska multiplayer demókban Marseille-be megy. Első lehetőség, hogy játssz azzal a játékkal, amelyet mindenki megvesz majd

EURO 2000

Játszható

Kétféldős játék, amelyből most egyet nyomathatsz. Anglia játszik Németországgal. Aztán nehogy a frittek nyervek!

MUPPET RACEMANIA

Játszható

Kermit gokartozik egyet társaival. Itt van Gonzo, Rizzo, Beaker és Animal, no meg az a kövér koca is

WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER

Játszható

Dákók és lyukak gigászi harca. Öt perc élvezet a világ legjobbjaival

STAR IXIOM

Játszható

Az űrben senki nem hallja meg, ha segítséget rimádkodsz. Repülés és lövöldözés saját űrhajóval

IN COLD BLOOD

Videó

Film? Játék? Filmjáték! Kukkants bele a Revolution szuperkémek képsoraiba

HOGS OF WAR

Videó

A malacok a Worms-szal találkoznak 3D-ben. Az anarchikus hangaláfestés Rik Mayall műve. Illyesmit képtelenség elképzelni, ezért inkább nézd meg a videót

STAR OCEAN: THE SECOND STORY

Videó

Egy távoli galaxisban... Egy meteorit szétrepeszt egy bolygót... A bajok folytatódnak... Egy RPG születik

SILENT BOMBER

Videó

A gumitalpú csizmás fickó ide-oda maszkál és felrobbant ezt-azt. Nem szép tőle, de a látvány azért király

VAMPIRE HUNTER D

Videó

Blade-íletésű RPG, amelyben éjszaka lopakodó, vérszívó, fohagyományból figurák játsszák a főszerepet

MOST LAPOZZ
A 91. OLDALRA!



EGY RÖVIDKE PILLANTÁS ARRRA, AMI A JÖVŐNKET FORMÁLJA...

MODEM NÉLKÜL?

- Ⓐ Mobiltelefonok: A jövő PocketStation-jei?
- Ⓢ Mobil technológia: a WAP megérkezett
- ⓧ Mobil videójátékok: A nagyobb fejlesztőcégek érdeklődnek
- Ⓢ Mobil szórakozás: Mi az a MatriX?

A PlayStation2 lehetőségei tovább bővülnek, lépést tartva a technikai fejlődés legújabb vívmányaival

Hogyha a mobiltelefon és a PlayStation2 önmagában még nem volna elég neked, most mindkettő duplán hasznossá válik – azáltal, hogy kommunikálnak. A Sony elnöke, Ken Kutaragi elmondta, hogy a PS2 tulajdonosok "Nemskára használhatják a konzolt az Internet elérésére mobiltelefonjaikon keresztül." A PlayStation teremtője úgy képzei, hogy a játékosok képesek lesznek e-maileket olvasni, és egymással játszani a konzolhoz csatlakoztatott mobiltelefon segítségével. Modem nem is kellene, hiszen mind a PlayStation2, mind a mobiltelefon digitális jelrendszert használ.

A technológia, amely ezt lehetővé teszi, a WAP (Wireless Authentication Protocol) névre hallgat. Ez az első szabvány, amelynek segítségével a mobiltelefonok és a PDA-k (Personal Digital Assistant – Digitális Személyi Titkár, de emberi nyelven ez csak egy elektronikus naptár és szervezőrendszer jelent) kommunikálhatnak az Internettel. A WAP-kompatibilis mobiltelefonok már megjelentek a piacon, és igen nagy a keresetségük. Sőt, mi több, az Infogrames, az UbiSoft, a Konami, a Hotgen, a Capcom, és a Rage mind azon dolgoznak, hogy hozhassák össze a WAP-t és a játékokat.

Az UbiSoft nemrég bejelentette egy új leányvállalat, a Ludiwip megalapítását, amely a WAP játékok fejlesztésére koncentrál. Alapvetően olyan játékokat fejlesztenek majd, amelyek magával a telefontal játszhatók, de már vannak tervek olyan on-line (Internetes) közösségeken alapuló játékok készítésére, amelyeket a mobiloddal játszatsz. Az UbiSoft-os Alain Corre csak ennyit mondott: „A WAP megváltoztatja majd a gondolkodásmódunkat a játékkészítésről. Üzeneteket lehet közvetíteni játéktól játékosig ebben az on-line környezetben, sőt, még olyan, Agatha Christie-szerű rejtélyes gyilkosságok felderítéséről szóló játékokon is gondolkodunk, ahol meg kell találnod, hogy a mobil-közösségekben ki a gyilkos. Nemrég adtuk ki az Everquest nevű PC-s RPG-t is, amely olyan játék, amit on-line játékosok akár nagyobb közösségei is használhatnak, ebből következő módon a WAP technológiával is képes kommunikálni, akárcsak majd a Final Fantasy IX...”

Nos, tehát a mobiltelefon volna az új Pocket Station?

Corre véleménye szerint „a WAP a jövőben mindenhol jelen lesz. A Sony kénytelen lesz a játékaiba beépíteni a WAP kompatibilitást, ha versenyben akar maradni.”

Az ilyen irányú fejlesztéseknek komoly hatása lehet a következő generációs PlayStation játékokra. Képzeld el, hogy képes leszel letölteni egy jövőbeli PS2-s verekedős játék egyik karakterét a Wap kompatibilis mobiltelefonodba. Képes leszel öt Tamagochi-stílusban édeni és erősíteni

a nap folyamán, hogy aztán este visszatöltve a PS2-re könnyűszerrel elkend a barátaid karaktereit. A Rage Software egy WAP-ra specializálódó csoportot hozott létre a DMA Design egyik alapító tagjának, Dave Jones-nak a vezetésével. „Olyan játékokat fejlesztünk, amelyek támogatnak majd számos Internet-eléréssel rendelkező mobil eszköz.” – erősítette meg egy szövívőjük – „A nem túl távoli jövőben a felhasználó képes lesz részt venni egy on-line bajnokságon, úgy, hogy otthonról elmenve még mindig meg tudják nézni a helyezéseket ugyanabban a játékban, vagy akár folytathassák a játékot.” Ez így komolyan izgalmas lesz, bár a közeli jövőben várható WAP fejlesztések inkább az információ-szolgáltatásra, mintsem a játékok izgalma koncentrálnak majd.

Ez azért van így, mert a jelenlegi WAP adatátviteli sebesség mindössze 9,6 bps, ami körülbelül ötször olyan lassú, mint egy hagyományos modem. Aggódalomra semmi ok, hiszen néhány hónapon belül megérkezik a mobiltelefonok következő generációja, amely ennek az átviteli sebességnek a tízszeresére lesz képes. A jelenlegi problémák között ott a gyenge képernyőfelbontás, a lassú processzorok, és a kisméretű memória, bár mindez hamarosan szintén fejlődni fog. Alapvetően arra számíthatunk, hogy a mobiltelefonok kézi platformokká válnak, mint a Game Boy Advance, vagy a Snes Neo Geo; Japánban például már kereskedelmi forgalomban vannak a színes képernyős mobiltelefonok, amelyek körülbelül GameBoy Colour szintű képminőséget képesek biztosítani.

A WAP csak a kezdete az Internet mobilos megszállásának. Néhány éven belül megérkezik az UMTS telefonok (Universal Mobile Telecommunication System), minimum 384 kbps adatátviteli sebességgel. Ez még a jelenlegi ISDN-nél is gyorsabb, és utat nyit a videó-mobiltelefonoknak, csakúgy, mint annak a lehetőségnek, hogy a játékokat vagy a zenét egyenesen a PS2 memóriájába töltsük le.

Soha se becsüld alá a PlayStation erejét. Ne felejtse el, a jövő fényes – és folyamatosan változik. ■

Owain Bennallack



**A jövő játécai**

előreláthatólag egyesítik a WAP-os mobiltelefonokat, a PDA-kat és a PS2-t. Nem hiszel nekünk? Mi másért kötött volna a Sony szerződést Palm Computinggal, mint hogy készítsen egy PlayStation2 kompatibilis Palm Pilot-verziót? (balra)

LOADING

HÍREK A PLAYSTATION VILÁGÁBÓL

EBBEN A HÓNAPBAN...

AZ EIDOS LISTÁJA

Az Eidos bejelenti a télre tervezett játékokat, beleértve a gyönyörű *Time Splinter*-t is

010 oldal

PSM
EXKLUZÍV!



INFOGRAMES

Izeltő a francia szoftverkönyha remekeiből.

011 oldal

PSM
EXKLUZÍV!



MESSIAH

A Shiny Entertainment-es Dave Perry a régi stílusú játékokról, és arról, hogy miért PS2-re készül a *Messiah*

012 oldal

PSM
EXKLUZÍV!



POWER RANGERS

A Climax stúdió gőzerővel nyomja PS2-re a régi hősök új kalandjait

016 oldal



PLUSZ!

EGY KIS INFÓ AZ OLASZ MUNKÁRÓL...
AZ X-MEN VISSZATÉRÉSE PLAYSTATION1-RE...
A THQ LENYÜGŐZŐ PS2-S JÁTÉKLISTÁJA...



A Sony és a Namco standjainak örömei – vagy inkább egy rakás TV-képernyő, olyan játékokkal, amikkel már rég játszottunk



TOKYO GAME SHOW JELENTÉS

A (NEM IS AKKORA) ÚJDONSÁGOK

NEM VOLTAK MEGLEPETÉSEK AZ IDÉN TAVASSZAL MEGRENDEZETT TOKYO GAME SHOW-N

A március 30 és április 1 között tartott Tokyo Game Show család volt az elszánt PlayStation-ösöknek, mivel a fejlesztők csak az eddig megjelent PS2 játékokat mutogatták a képernyőkön, és elhintettek néhány infót az Európában megjelenő játékokról.

Míg a Namco csak egy hatalmas Tekken Tag Tournament versennyel és a Mr. Driller és Tales Of Eternia PS1-es verziójával állt elő, a Konami-nak rengeteg új PS1-es és PS2-s bemutatni való darabja volt. A Beatmania és a Dance Dance Revolution „kiegészítések” mellett láthattuk az Everybody's Golf klón Jikkou Glop

Master 2000-t, és a meglepően agyahagyott Bishi Bashi Special 3-t. Az Európában nemrég megjelent Bishi Bashi folytatása most már a Dance Dance Revolution szőnyegjoypadját is használja, és örültebb, mint valaha. Láthattuk még a japánok kedvenceit: az Eve Zero-t és a Lode Runner 2-t is, de a tekintetek leginkább az olyan PS2-s programokra tapadtak, mint a Ring of Red, a The Day Of Walpurgis, és a ZOE. Lapozz a PS2 Felderítés oldalaira, hogy ezek mellett még egyéb PlayStation2 játékokról is megtudd a legújabb híreket.

Mivel a csak Square az All Star Pro Wrestlingre koncentrált, és a tömegeket leginkább a The



Bouncerről és a Final Fantasy IX-ről készült képekkel igyekezett csigázni (aminek a fejlesztése néhány csapattag távozása miatt lelassult), a kisebb fejlesztőké volt a feladat, hogy valami újat mutassanak. Az ASCII úgy döntött, hogy a Surfoid egy korai verzióját mutatja be, ami egy szörfös játék PS2-re. A szörfdeszka formájú irányítóeszköz (amit ha az analóg karokkal összekötsz, a DualShock2-ből egy szörfdeszka – vagy valami hasonló – lesz) használó játék lassan mozgott a szörfös zenére, de elég

A japán Koei fejlesztőcsapatnál egy *Angelique Trois* név alatt futó új PlayStation2-s projektben dolgoznak. Ez a randi-és-háború sorozat legutóbbi tagja. A meglehetősen furra kombináció eredetije PlayStation1-re készült, de a fejlesztők a Sony új technológiáját kihasználva a PS2-re már egy full 3D-s verziót szállítanak.



A screenshot from the game showing three players from behind, standing in a large, industrial-style arena with a high, arched ceiling. The player on the left wears a green and black outfit. The player in the center wears a blue and white outfit with 'SAFETY' written on the back. The player on the right wears a red and white outfit. They are all looking towards a bright light source at the far end of the arena.



bár a japán te
sekre). Az SNK kultusz ve

MG 

A Human Head ijesztő kalandja, a *Runes PS2-re* jelenik majd meg. Az Unreal engine-jét használó akció/kaland az északi mitológián alapszik. A Human Head ezen kívül még a *Blair Witch* trilogia második részén is dolgozik (lásd fent), amelyek PS2-re történő átültetéséről még mindig folynak tárgyalások. A *Volume 2: The Legend Of Coffin Rock* egy elvezett kislányról, és az utána indított keresőcsapatról szól. A kislány visszajött. A keresőcsapatot feldarabolták. Kedves...

Az Idea Factory, akik a PS2-s légedzszak játék, a *Sky Surfer* fejlesztői, egy újabb PS2-s darabot is meg kívánnak jelentetni még júniusban. A *The Embrace Of Suna* névre hallgató csoda egy Neverland (senkiföldje) nevű sivatagban játszódik. Te egy kincsvadász szerepet játszod, és a túlélés mellett még különböző kincseket is fel kell kutatnod, és össze kell szedned. Ezek után pénzt tudhatsz a kincseket, vagy akár kombinálhatod is őket, hogy nagyobb és jobb fegyvereket kapsz. A japánok már júniusban kipróbálhatják; az európai megjelenés esélyei egyenlően a nullával.

A Square idén ősszel kezd tesztelni az internetes játék-hálózatát. Ezt egy játszható *Final Fantasy IX* demó forgalmazásával szeretnék elkezdeni, amelyiknek már lenne hálózati támogatása. A játék teljes verzióját Japánban következő tavasszal adják ki. Addig is olvass el a *FFIX* leírát, hogy még többet tudhass meg a Square goblinoktól hemzsego világáról.

legalábbis remélhetőleg...) verziójával kápráztatta el, a hihetetlenül fura formákat felvonultató kalandjátékkal, amelynek karaktereit a *Dragonball* rajzolója, Akira Toriyama tervezte. Az RPG-nél maradván, a Capcom a *Megaman Legends* 2 mellett még bemutatta a *Breath*

garantáltan nem jelennek meg nálunk, ilyen volt az Idea Factory Embrace On Sand-je, az Ask Slap Happy Rythm Busters-e, az NEC Pendant With Toy Box Strories-a, a Konami Love Games WaiWai Tennis-e, J.Wing Best Wing Classmate MahJong-ja, végül a Salaryman Kintaro a Bandai-tól.





Soul Reaver II: Újból összetűzésbe kerül az elvetemült Kainnel; a PlayStation2 nagy slágere pedig előreláthatólag a Time Splinters lesz



A Fear Effect forradalmian új lehetett volna; a hibáit már kiküszöbölték az idén télen megjelenő, az első rész előtt játszódó folytatásban

Time Splinters – egy első személyű lövöldözős játék, a **Golden Eye** csapat ex-tagjainak kódolásában



20 - 40

Sötét, élőhalottaktól hemzsegő alagutak... Küldd őket vissza a pokolba, a Time Splinters-ben

AZ EIDOS TÉLI JÁTÉKLISTÁJA

AMIT A JÖVŐ TARTOGAT

SOUL REAVER, FEAR EFFECT ÉS A MEGDÖBBENTŐEN JÓ TIME SPLINTERS

Az Eidos bejelentette az idei télen/ősszel kiadandó játékeinak listáját, és ezek között nem egy PlayStation1-re készült. Megjelenik majd a **Legacy Of Kain: Soul Reaver II**, a **Fear Effect: Retro Helix**, az **F1 World Grand Prix 2000**, a **102 Dalmations**, és a **Sydney 2000**. Az Eidos még említést tett a **Time Splinters** elnevezésű PS2-s darabról, amit nem más fejlesztett, mint a **Golden Eye** csapata.

De mindent csak szép sorjában. A Crystal Dynamics **Soul Reaver II**-je a tavalyi évben megjelent horror-kalandjátékának alapján készült, és Razieltől vissza kell utaznod az időben, hogy kiderítsd, vámpír-klánjaitoknak mi okozta pusztulását. Ami várható: töltőgetési időnk nélküli folyamatos adatáramlás, erősebb varázslatok, új ellenfelek, és valós idejű átalakulás a birodalmak között.

A **Fear Effect: Retro Helix** jövő év elejére várható, és cselekményének ideje megelőzi a kritikusok által nagyra értékelt első részét (PSM 10, 8/10). A párhuzamos

valóságban játszódó kalandjaik során megtudhatod, hogy tulajdonképpen mi is hozta össze Hana Tsu-Vachelt, Royce Glas-t, és Jakob Decourt-t; a helyszínek között lesz Hong Kong, a New York-i Hell's Kitchen, a Xian-i Walled City, és Kína első uralkodójának elveszett sírkamrája. Várható még több, mint 120 percnyi CG, fejlettebb leltárendszert, több, mint 60 ellenség, titkos részek, és a lehetőség, hogy megismerd Mistet, Rain gonosz ikerestvérét...

Eközben az Eidos leszerződtette az autószimulátor-specialista Eutechnyx csapatot (**Le Mans 24 Hours**) a **F1 World Grand Prix 2000** elkészítésére. Ígéretük szerint a játékban szerepel majd az összes hivatalos csapat és pálya, valószínű MI, Arcade és Gran Prix módok, valós idejű ütközések, a motorok lerobbanása, és box-stratégia.

A legjobb hír mind közül azonban a **Time Splinters** – egy első személyű lövöldözős játék, amelyet a Rare **GoldenEye** csapatának ex-tagjai, a Radical Design

készített. Négy deathmatch mód várható (csapatjáték ill. egymás levadásása) ebben a gyönyörű játékban, amiből már készült játszható verzió PlayStation2-re, ami osztott képernyős módban 60fps-es képfrissítésre képes. Annyiban hasonló az Interneten is játszható **Quake III**-hoz és az **Unreal Tournament**-hez, hogy lesz benne Last Stand (az utolsó emberig...) és Death Match mód is. A játék különböző idősíkokon játszódik, és mindenhol kellemes szörnyeknek nézünk elébe – a képeken, amiket a PSM megszemlél, piramisok, apokaliptikus városképek, múmiák, és Borg-szerű mesterséges lények is szerepeltek.

Ez a program csak a kezdete az Eidos és a Radical Design közötti „hosszú lejárta”, az egész világra kiterjedő forgalmazási szerződésnek PlayStation2-re, és valószínűleg újból visszaadja a kiadó utóbbi időben kissé megkopott hírnevét.

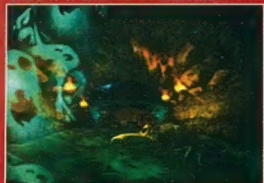
A következő számban még többet olvashattok az Eidos játék-listájáról és természetesen a **Time Splinters**-ről. ■

MARGÓ SZÉLEN

RAYMAN V2.5

Az UbiSoft már a következő Rayman-játékon dolgozik PS2-re. Jelenleg még nem sokat tudni róla (gyakorlatilag még címe sincs), de annyit elmondhat róla, hogy ez lesz a **Rayman 2.5**. Ugyanolyan külsővel és környezettel érkezik majd, mint a **Rayman 2**, csak fejlettebb lesz a grafikája, több a játék szerepel majd benne, több nem-játékos karakter, igényesebb világítás-effektek, és nagyobb, jobb pályák. A **Rayman 2.5** az idei év végére várható.

EONOKKAL KÉSŐBB...



Rayman a PS2-re, De hova lettek a platformok?...

Nagy tapost kérek az Eonok, a vadonatúj videojáték-kiadónak! Hamarosan három játékkal fognak beindulni: **Land Maker**, **Wild Rapids** és **Street Scooter**. A **Land Maker**-t úgy jellemezték, hogy „a **Tetris** és a **Civilization** keresztezése”, ahol színes kockákból álló épületeket kell összedobnod a megadott tájakon. A **Wild Rapids** a PlayStation legelső kajakos játéka, a **Cool Boarders** fejlesztőitől (őket Fujimic-nek hívják) – olyasmi, mint a **No Fear Downhill Biking** kajakos környezetben. Mindenhol versenyezhetesz szerte a világon, olyan te-reptárgyakat kerülgetve, mint hajók, jéghegyek, alligátorok. A **Street Scooter** egy versenyprogram, ahol egy robogó hátán repeszthetsz körbe-körbe a városban, rámpákon ugratva, sőt: többi. Nem sokára jönnek a leírások is...

DINO CRISIS 2

Hoppá, a hatalmas Mikame-szan a **Dino Crisis 2**-n dolgozik, és újra találkozhatunk az imádnivaló Regina-val, és barátjával, Dylan-nel. Az első rész után egy évvel játszódó történetben Edward City – az **Third Energy** kutatásainak szentelt város – eltűnik, és helyére egy történelem előtti dzsungel kerül. Több dinoszauruszt láthatasz majd, mint ahogy azt szeretnéd, miközben Regina a dzsungel mélyére hatol, hogy megmentse az esetleges túlélőket, és visszahozza a kutatási eredmények feljegyzéseit. A **Dino Crisis**-hez hasonló módon majd nem az egész játék a szabadban játszódik. Vigyázz a liánokra...

ÚJABB ZÖTYKÖLŐDÉS

Az Acclaim visszatért a távirányítós autók piacára, meghozta a **ReVolt 2**-vel. Még több borulás, ugrálás várható az életnagyságú pályákon legkedvesebb járgányainkkal. Ami még mindig ott a spiccen...

Z INFOGRADES ÚJDONSÁGAI

PSM
EXKLUZÍV!

FRANCIA ÍNYENCFALATOK

Z INFOGRADES ÚJ JÁTÉKOK TÖMKELEGÉT JELENTETTE BE

A z Infogrames részéről, akik bejelentették az év hátralévő részében kiadandó játékaik listáját, az idei E3-on rengeteg újdonság várható. Még mindig a PlayStation1 játékok élvezik az elsőbbséget, de nem kell aggódni, a PlayStation2-t semanyagolják el. Nos, akkor csak szép sorban...

Driver 2: Tanner Las Vegas, Havanna, Chicago, és Rio de Janeiro utcáin száguld majd végig az egyeneseken és a kanyarokon egy rakás autóval (na nem egyszerre), és igen, ki lehet szállni a kocsiból. PSM játszott a korai verzióval, és csak annyit mondhatunk, hogy a dolgok jól állnak.

Alone In The Dark – A New Nightmare: Robert Chardot visszatér ijesztő kalandjátékának újabb részével. Hihetetlen grafikai kivitelezésszármazhatunk.

Koudelka: A „Resident Evil és a Final Fantasy keresztezése”-ként jellemzett Koudelka az Infogrames szerint máris csillagos ötös játék. Az EA japán fejlesztése.

A Resident Evil és Final Fantasy

eresztezése

Koudelka az

csillagos ötös játék”

• **Bugs Bunny And Taz: Time Busters:** A Bugs Bunny: Lost In Time folytatása, 3D kaland, most Taz is benne van.

• **Looney Tunes Racing:** Gokartos örület a Looney Tunes hőseivel. Olyan, mint mondjuk a Crash Team Racing, csak Daffy kacsalával, Sylvesterrel, és persze Csörikével.

• **Animorphs:** Egy rajzfilm alapján készült játék, ahol a srákok képesek az állatvilág különböző tagjaivá válni.

• **Golden Tee Golf:** A népszerű pub-os golfjáték adaptációja, ahol pénzt nyerhetsz, ha egy poligon-Greg Norman módjára játszol.

• **Power Strike Pro Beach Volleyball:** Azt mondják róla, hogy a „röplabda játékok FIFA-ja”. Röplabda? A sport, ahol a hölgyeknek kötelező bikinit viselniük? Ennek ellenére szerettük az előző részt (8/10-es értékelést kapott), így reméljük, még több arcade-os sportörület várható.

• **Sheep Dog & Wolf:** Egy játék, amiről még mindig nem tudni semmit. Annyi bizonyos, hogy nem a PlayStation-ös One Man And His Dog, az Infogrames-es szövívő szerint.

A PlayStation2 hasonlóan ígéretes játékokat tartogat számunkra:

• **Munch's Oddyssey:** Egy új stratégiai-kaland játék a vadonatúj Oddworld karakter, Munch főszereplésével.



Az Infogrames az E3-ra egy egész zsáknyi játékkal jelentkezik, mint pl. a **Munch's Oddyssey** (fent), a **Driver 2** (balra), és a **Strike Pro Volleyball** (lent)

replésével. Nem kell félni, Abe azért vendégszerepel a játékban – az előző számunkból még többet megtudhatsz, a következőből szintén, a legújabb hírekkel Lorne Lanning bizarr világáról.

• **Mission Impossible 2:** A tavalyi játéksiker PlayStation1-es és PlayStation2-es folytatása. Mivel a John Woo rendezésében készülő film idén ősszel kerül majd a mozikba, az ehhez kapcsolódó megjelenési időpont elég valószínűnek tűnik. Arról is keringenek hírek, hogy a fejlesztők kijavították azokat a hibákat, amik az elsőben szerepeltek.

• **Unreal Tournament:** Igen, az Epic Games nagysikerű PC-s játéka PlayStation2-re is megérkezik. Az E3-ra már egy teljesen játszható verziót ígértek a fejlesztők, és – lekopogjuk – a

végleges játékot állítólag a PS2 megjelenésével együtt kívánják kiadni.

• **Hand Of Odd:** Lorne Lanning régóta várt real-time stratégiai játéka. Egy egész hadseregnyi Mudokan? Ó, igen...

A következő hónapban még több infó a PSM hasábjain. ■

J EA JÁTÉKOK

A VÁRVA VÁRT FOLYTATÁS

DREAMWORKS MÁR FEJLESZTI A MEDAL OF HONOR2-T

PSM
EXKLUZÍV!

A z idei ősszel az Electronic Arts kiadja a Dreamworks által fejlesztett első szemé-

lyű lövöldözős játékának, a Medal Of Honor folytatását. A Medal Of Honor: Underground új alatt futó tulajdonképpen az első rész előtt játszódik, és a fiatal francia ellenálló, Manon újat követed végig. Emlékeznünk kell rá, ő volt az a szexis csaj az első részben.

A négy évet körülbelül játékban hősnőnk hét pályán 22 küldést visz végig, a francia bázisról indulva Észak-Afrikai, olaszországi, német, és görög bázisokra hatol

be. Lesznek új becserkészhető el-lenséges járművek, köztük motor-



FIFA PlayStation2-re!
Es jobban néz ki, mint az ISS! Na végre...

bicikli, tank, kételtűek, valamint új fegyverek is, például a nyílpuska.

Van egy speciális MI is, amely miatt a játékban sokkal inkább a csapatmunkára kell támaszkodnod. Manon behatol egy épületbe, míg a másik ellenálló fedezi őt, és ha az egész balul üt ki, segít kimene-külni a szorult helyzetből. Lesz egy álca (Disguise) mód is, amely az első rész náci papírjainak hivatalsabb változata. Képes leszel különbözöképpen felöltözni, a péktől kezdve mentősofőnek, és keresztűlsurranni az őrségeken anélkül, hogy felismernének. Remélhetőleg...

Ezalatt az EA Sports csukva



tartotta a száját a megjelenésre váró játékokról – annak ellenére, hogy a Newsweek-ben megjelentek! Annyit azért lehet tudni, hogy a következőkre számíthatunk: NHL, NFL, ECW és Nascar. Az FA Premier League Star 2-t szintén bejelentették PlayStation2-re.

És végül... a FIFA PS2-re! A FIFA: World Soccer Championship elnevezésű játék 47 FIFA-tag csapatot, a legjobb 16 23-alatti játékost, és az angol, spanyol, német klubcsa-

Óóóó... exkluzív képernyőfotók a PlayStation-ös Medal Of Honor: Underground-ról. Még! Még!



patok legjobbjait tartalmazza majd. Az előző FIFA-kat is fejlesztő kanadai EA Canada stúdió gondozásában készülő játékot Japánban idén májusban adják ki. A játékot ezután az európai piacra erősen átdolgozzák, és FIFA 2001 néven, új csapatokkal és – jellemzőkkel adják ki. Ezekről a játékokról bővebben a következő havi számunkban olvashattok. ■

MARGÓ
SZÉLEN

EGY KIS VILÁG

Egyre inkább terjed szóbeszéd, miszerint a Sony a PlayStation2 megjelenésével át akarja alakítani a PlayStation1-et. Lehet, hogy a PlayStation GameBoy-szerű stílusra át szabja egy Sony Walkman méretű PlayStation Dash-re átnevezett géppé, amit az E3-n már árultanak 9800Y-es áron? Semmi biztosat nem tudunk, csak egy gondolat volt.

KÜTEBES GYŐZELEM

Az Acclaim meg fogja jelentetni az HBO Boxing-ot. Az Osiris Software által fejlesztett program az HBO közvetítésének kinézetét és érzetét kínálja majd, igazi ringoldal és kommentár. Az Acclaim 3D jelenlegi és múltbeli bajnokot akar szerepeltetni, de mivel a legtöbb jelenlegi nagy név már le van szerződve, előreláthatólag George Foreman vezeti majd az HBO profi ligáját a játékban.

CSÓ ÉS PAPUCSBOK

Az Empire már készíti a Pipemania folytatását, amely a legkirályabb játék, amiben csővek vannak. Az egész világon! A Pipemania II-ben szintén csőveket kell majd lefektetni, hogy legyőzd az árdat. A PC-re íródó játéknak PS2-s verziója is fejlesztés alatt áll, és 2001 végén jelenik majd meg.



Hellboy – néci kísértet fenyegeti a háború utáni Európát

A POKOLI KÖLYÖK

A nagy Cryo visszatért, méghozzá a Hellboy-jal, ami egy Dark Horse nevű képregényen alapuló 3D kalandjáték. Hellboy egy okult náci kísértet erődnyíra, akit a Paranormális Kutatási és Védelmi Osztály idézett meg és nevelt föl Amerikában. A háború utáni Csehországra utal az, hogy az ott ragadt ügynököket megmentés a sebezhetőség. A pályák között örökös hangulatú bennetűk, elme-gyógyintézetek, moztos csatornák szerepelnek – feszült hangulatú egymunka végható.

TÁMAD A PS2!

Újabb botrány a PlayStation2 körül. Az egyik japán letilap közlése szerint az exportot időlegesen leállították a kereskedelmi Minisztériumában, mert a konzol bizonyos részletei rakétairányító rendszerekhez is lehet használni. Nem kényes. Szóval a Miniszter mondta, hogy követő kizárólag a kormány vizsgálata.

Messiah
PlayStation1-re?

A Shiny Entertainment nagyjónok szerint játék egyenesen a PlayStation2-re készül majd.



FEJLESZTŐI INTERJÚ

DAVE PERRY

MIKOR KÖVETKEZIK A MÁSODIK ELJÖVETEL?

E Dave Perry, a Shiny Entertainment elnöke exkluzív riportot ad a PSM-nek új játékaról, a *Sacrifice*-ről, a videojátékok jövőjéről, és hogy milyen szórakoztatók a birkák.

PSM: Mi vett rá, hogy videojátékokkal foglalkozz egy olyan korban, mikor még a jelenleginél sokkal kisebb volt a népszerűségük?

Dave Perry: Észak-Irország peremvidékén nőttem fel; nem sok szórakozási lehetőség volt. Ott voltak a birkák, vagy az hogy szétfagyjak az állandó esőben, végül az, hogy órákon át a számítógép előtt ültem, játszottam, és tanultam programozni. A videojátékok betöltötték ezt az űrt.

PSM: Melyik volt az első játék, amivel komolyabban foglalkoztál?

Dave Perry: 1982-ben még csak teljesen béna játékokat csináltam, ahol az egyik fekete pöttyel kellett elkerülni a többi fekete pöttyöt. Sikerült ezeket a grafikai mesterművet magazinokban publikáltatnom, és aztán igyekeztem róluk megfedkezni. Az első „hivatalosan” is kiadott játék, amit fejlesztettem, a *Pyjamarama* volt, Amstrad PC-re. A legelső értékelés 10/10 volt rá.

PSM: Mi keltette fel leginkább az érdeklődésedet a számítógépes játékok lehetőségei közül?

Dave Perry: Szerintem a konzolok legnagyobb hibája az, hogy nincs rajtuk billentyűzet, és BASIC programnyelv, amivel

az emberek kísérletezhetnének. 1980-ban még rengeteg lehetőségünk volt, hogy megtanuljuk, miként készíthetünk egyszerű játékokat a saját gépünkön. A 80-as években egy csomó embernek a programozás és a programok feltörése sokkal élvezetesebb volt, mint maguk a játékok.

PSM: Milyen játékokat próbálsz mostanában csinálni?

Dave Perry: Megpróbálom elérni, hogy a Shiny mindig új és eredeti játékokkal jöjjön ki, és a fő hangsúlyt a technológiára helyezem; megpróbálom ezt a kettőt valahogyan vegyíteni. Szerintem a következő játékokban, a *Sacrifice*-ben ezt elérjük. A technológiák nekem új eszközt jelentenek a tervezői eszköztáramban – létrehozunk egy új eszközt, és megpróbálunk vele valami újat készíteni.

PSM: A *Messiah* már megjelent PC-re, mi lesz a PlayStation verzióval?

Dave Perry: Csináltunk egy PlayStation demót, mikor elkezdtük a *Messiah*-t, de ez a project egyelőre áll. Inkább azon gondolkozunk, hogy egyből PlayStation2-re készítsük el.

PSM: Mi következik most Dave Perry és a Shiny számára?

Dave Perry: Legközelebb egy akció/verekedős játékot csinálunk. Már nyolc éve várok erre, és most végre a kezembem van a technológia és a megfelelő csapat, hogy el is készítem. Hihetetlenül izgatott vagyok ezzel kapcsolatban, ehhez az a tény is hozzájárul, hogy egyből PlayStation2-re jelenik majd meg. Ez azt követeli tőlünk, hogy új módszereket találjunk a valaha látott legösszetettebb, és mégis legelegánsabb harci jelenetek kivitelezésére, amit csak el lehet képzelni. Várható, hogy el fogunk tűnni egy időre, amíg a megbeszélések megtörténnek [És nem véletlenül a *Matrix*ről fogtok beszélgetni, Dave? – a szerk.]



PSM: Akartok még fejleszteni a PlayStation1-re?

Dave Perry: Nem, meg kell maradnunk a jelenlegi helyzet magaslátán. Ez az, amiért sosem láthattál GameBoy játékot a Shiny-tól. Nem mintha nem szeretnénk csinálni, csak nem oda kell koncentrálnunk.

PSM: Mit gondolsz a PlayStation2-ről, mint platformról?

Dave Perry: Mint régi programozó, meg kell mondanom, hogy nagyon izgatnak a benne rejlő lehetőségek. Ismerek néhány arcot, akik tényleg megdöbbentő dolgokat művelnek majd vele. Sok időbe kerül majd, de mikor elkészül, meglátjátok, hogy megérte a várakozást. Ennek ellenére az újszerű technológiák és a jó játékok nem csak a gépen múlnak, az arány inkább 50-50 százalékos.

PSM: Mi a legérdekesebb dolog a PlayStation2-vel kapcsolatban?

„Ismerek néhány arcot, akik tényleg megdöbbentő dolgokat művelnek majd A PS2-vel...”

Dave Perry: Nekem az, hogy egy játékkermi-szintű gépet kapok a lakásomba. Nagyon bizonytalan vagyok a játékkermek jövőjét illetően; a flipperipar például már a múlté. A játékkermeknek egy sokkal gazdagabb élményt kell kínálniuk az otthoninál, hogy bebizonyítsák a létjogosultságukat; a két szórakoztatási forma közötti rés ugyanis kezd eltűnni...

PSM: Nem különösebben nehéz vagy költséges erre az új konzolra fejleszteni?

Dave Perry: Manapság egy csúcsműködő videojáték elkészítése drága mulatság. Ha egy igényes játékot akarsz készíteni, ott tartasz, mintha egy alacsony költségvetésű mozifilmet forgatnál; a nagy dolog azonban ebben az iparban, hogy még mindig megbecsüli a jó játékokat. Nem csinálhatsz úgy sikerjátékot, hogy

belepumpálsz egy csomó pénzt. Akár a filmiparban, itt is van egy egyensúly. Ennek megfelelően lesz olyan, hogy pénzt dobzs ki egy bukásra, és az is előfordulhat, hogy olcsón kapsz egy zseniális játékot. A kettő közötti sáv nem hinném, hogy meglepetésként érme a játékkerfejlesztőket.

PSM: Úgy gondolod, hogy a játékok története egyre fontosabb szerepet kap majd a PlayStation2-vel?

Dave Perry: Ez nem annyira fontos, mint a szereplők kidolgozottsága. Szerintem a PlayStation2 esetében a történetet te alakítod majd ki, miközben kapcsolatba lépsz a világgal és a szereplőkkel. Jelenleg ez a játékipar nagy kihívása: intelligenssé tenni a szereplőket, hogy az ember jól érezze magát velük... **JC ■**



Catherine Channon, a Sky One vörös hajú játékaestere a PSM-nél keres nyugodtabb életet.

LOADING

SZÓCSŐ

IZZADSÁG, FÉRFIAK, ÉS ALSÓNADRÁGOK. HMMM, AKKOR EZ A PANKRÁCIÓ LESZ

Egyik délután, miközben küzdöttem magam végig a beérkezett leveleken és e-maileken, feltűnt, hogy egyre többen írtok a pankrációval kapcsolatban; úgyhogy ebben a hónapban magamra vállaltam a feladatot, hogy válaszoljak nekik. A PSM10-es WWF Smack Down videó már találgatásokra adott alapot, de végre az előző számban megérkezett a játszható verzió. De ez sem volt elég...

Háromféle panasz szokott érkezni az izzadt, fürdögatyás férfiakkal kapcsolatban. 1. A tény, hogy mindig úgy hivatkozunk rájuk, hogy „izzadt, fürdögatyás férfiak”. 2. Nem írunk elég pankrációs játékról. 3. A pontszámok igazságtalanok, és a játékokkal nyilvánvalóan olyan emberek játszanak, akik nem szeretik a pankrációt.

Egy: A Pankrátorok tényleg nagyok, izzadtak, és leggyakrabban fürdögatyában látni őket. Ehhez nem lehet mit hozzáfűzni. Kettő: Minden pankrációs játéktól írunk, ami csak a ringbe lép. A pankrációs játékok nem árasztják el a piacot, ergo: kevesebb az ilyen jellegű leírás is. Három: Mikor pontozunk, nem csak azt tartjuk észben, hogy az olvasókat pontosan kell tájékoztatnunk az adott játék minőségéről, hanem azoknak a fejlesztőknek, kiadóknak, szereplőknek a munkáját is, akik több éven keresztül az adott programmal foglalkozta. Ha ellene volnánk a pankrációs játékoknak, már rég meglincselt volna minket Stone Cold, The Undertaker, The Butcher, The Baker, és az összes többi pankrátor, akit csak ismerek.

Remélem, hogy ezzel minden a helyére került, bár bevallom őszintén, hogy ti mit szerettek egy csapat izzadt, fürdögatyás férfiban, akik birkóznak, sosem fogom megérteni. ■

PSM CHARTS

MURÁNYI MAGYAR PLAYSTATION JÁTÉKELADÁSI LISTA

1. **STAR WARS: JEDI POWER BATTLES**LUCASARTS
2. **WWF SMACKDOWN**THQ
3. **SYPHON FILTER 2.**SONY
4. **MEDIEVIL 2**SONY
5. **F1 2000**EA SPORTS
6. **RAYMAN**UBISOFT/PLATINUM
7. **TOMB RAIDER 3.**EIDOS/PLATINUM
8. **PREMIER MANAGER 2000**INFOGRAMES
9. **JIMMY WHITE'S 2: CUEBALL**VIRGIN
10. **GRAN TURISMO 2**SONY
11. **CRASH BANDICOOT 3**SONY/PLATINUM
12. **METAL GEAR SOLID**KONAMI/PLATINUM
13. **TOY STORY 2**ACTIVISION
14. **TOMB RAIDER 4**EIDOS
15. **EVERYBODY'S GOLF 2**SONY
16. **RESIDENT EVIL: SURVIVOR**EIDOS
17. **FIFA 2000**EA
18. **RESIDENT EVIL 3: NEMESIS**EIDOS
19. **STAR WARS EPISODE I: THE PHANTOM MENACE**LUCASARTS
20. **ISS PRO EVOLUTION**KONAMI
21. **INTERNATIONAL TRACK AND FIELD 2**KONAMI
22. **FINAL FANTASY VIII.**EIDOS
23. **UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2000**EIDOS
24. **COLIN MCRAE RALLY**CODEMASTERS/PLATINUM
25. **A BUG'S LIFE**SONY/PLATINUM
26. **DRIVER**GT
27. **CRASH BANDICOOT 2**SONY
28. **QUAKE II.**ACTIVISION
29. **FORMA ONE '99 WORLD GRAND PRIX**EIDOS
30. **JAMES BOND: TOMORROW NEVER DIES**EA
31. **HELL NIGHT**KONAMI
32. **TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP**PLATINUM
33. **MEDAL OF HONOUR**EA
34. **TENCHU STALTH ASSASINS**ACTIVISION
35. **THE SIMS**EA
36. **FIGHTING FORCE 2.**CORE
37. **TARZAN**SONY
38. **THE LOST WORLD: JURASSIC PARK-SONY**SONY/PLATINUM
39. **CROC: LEGEND OF THE GOBBOS -EA**EA/PLATINUM
40. **TEKKEN 3**SONY/PLATINUM



AMIVEL A HÍRESSÉGEK JÁTSZANAK

Colin McRae –a rally király kedvencei

1. **COLIN MCRAE RALLY 2.0**
2. **COLIN MCRAE RALLY**
3. **WTC: WORLD TOURING CARS**
4. **TOCA 2: TOURING CARS**
5. **TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP**

NEKED VANNAK KEDVENCEID?

Biztosan vannak. Miért nem küldöd el nekünk? A PSM várja a leveleiteket, 5 kedvenc PlayStation játékból álló listát és egy fotót kell küldönetek. Havonta egy szerencsés olvasó listája megjelenik ezen az oldalon.

Erre a címre küldjétek a leveleket:
Budapest 35, Pf. 141. 1306



AMIVEL MI JÁTSZUNK

Kósa Szabó Krisztina
A PSM médiaügynökségének művészeti vezetője

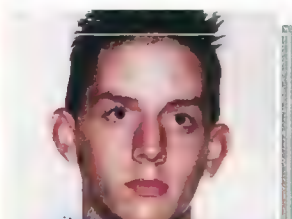
1. **ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE**
2. **FISHERMAN'S BAIT**
3. **KULA WORLD**
4. **NEED FOR SPEED ROAD CHALLENGE**
5. **FLUID**



AMIVEL ŐK JÁTSZANAK

Nathalie Paccard – Ubi Soft Shanghai

1. **TEKKEN 3**
2. **GRAN TURISMO**
3. **SOUL BLADE**
4. **SPYRO THE DRAGON**
5. **METAL GEAR SOLID**



AMIVEL TI JÁTSZOTOK

Grász Péter, Pécs

1. **GRAN TURISMO**
2. **SLED STORM**
3. **SYPHON FILTER**
4. **COLIN MCRAE RALLY**
5. **DRIVER**

UCMG MŰVESZEK

ANIMA SOUND SYSTEM > ARMAND VAN HELDEN >
ALEXI DELANO > AMORF ÖRDÖGÖK >
ANDREW RICHLEY > ATOM > BASSFACE SASCHA >
BASIC IMPLANT > BERNATHY & SON > CHRIS LIEBING >
COMMANDER TOM > CORES > DANNY TENAGLIA >
DAVID ALVARADO > DE-PHAZZ > DEUTSCH GABOR >
FUTURE FUNK > GAYLE SAN > GOLDEN ARMY >
GOLDEN TONE > HARDFLOOR > HARDY HELLER >
HOMEGROWN > IAN POOLEY > JARK PRONGO >
JUSTIN BERKOV > LEMONGRASS > LEXICON >
MARCELL > MARSHALL JEFFERSON > MONIKA KRUSE >
NAN-D > NOSTRUM > PALOTAI > RYAN RIVERA >
STEVE STOLL > TERRY LEE BROWN JR. > TIMEWRITER >
DJ HESTO > TIMO MAAS > YONDERBOI ..

UCMG CIMKEK

AJDDIO > GAMB > HARTHOUSE > MOLE >
MONOID > NOOM > PLANETARY CONCIIOUSNESS >
PLASTIC CITY > REEF > SMOKIN' DRUM >
TECHNOGOLD > TIME UNLIMITED > TONIKA >
TOUCHTONE > UGAR

UCMG VALOGATÁSSOROZATOK

AUDIO COMPILATION > BLACK VIBES >
BREAKING THE ICE > CLUB HITS >
DISCO CLASSICS > DJ MIX SERIES >
GLOBAL CLUBBING > HARDTRANCEMANIA >
HOUSEPLOSION > LEGENDS ON ACID >
LIVING SOME DREAMS > MISSION COMPLETE >
MIX UNLIMITED >
MOLE LISTENING PEARLS > SCIENCE FICTION JAZZ >
TERRY'S CAFE >
THE SOUND OF A DECADE > TRANCE CENTRAL >
TRANCEFORMATION > MAGYAR UGAR ..

A TELJES
CD/MC
KATALOGUS
INGYEN
MEGRENDELHETŐ!

UCMG MAGYARORSZÁG KFT.
Edömré u. 6/302 > H-1113 Budapest, Hungary
Tel: +36.1.2091741 > Fax: +36.1.3334076
www.ucmg.com > e-mail: info.hu@ucmg.com
FORRÓ VONAL: 06.30.9705235

UCMG/Hungary



YONDERBOI > SHALLOW AND PROFOUND NAGYLEMEZ

YONDERBOI ALBUMA VALÓBAN EGY LENTBŐRZŐ CHOSSEVER...
GLOBALIS ZENE ÁTSZELI A KULTÚRAK, NYELVEK, FELFOGÁSON...
ELÉRI A LEGKÜLÖNBÖZŐBB EMBEREKET...
VARÁZSLATOS ZENE TELJESEN RABJÁVÁ TESZI AZ EMBERT...
RÁDIONÁL MINDENKI TELJESEN RAKATTANT...
A SRÁC MEG SOKMINDENT TARTOBBAT SZÁMUNKRA A JÖVŐBEN...
HALLGATÓINKTÓL RENGETEG POZITÍV VISSZAJELZEST KAPUNK...
SZÍNTÉ MINDEN SZÁMA FOLYTATÓSA BEVETÉSBEN VAN TÖBB...
PROGRAMUNKBAN IS: UZZ PORÁT, ZENE PROGRAMISZAGAT...
NEMZETI RÁDIO 1-ES PROGRAM (IZRAEL)



NAN-D > the sound expedition MIXALBUM

NAN-D MINDEN STÍLUS...
KVINTESSZENCIAJÁRA...
A MINIMÁLRA TALÁL...
VISSZA A GYÖKEREKHEZ...
A LEGSÚPÁSZÍTOTT NÁNEH...
LEGSZIKÁRABB SZERKEZET...
ÖSSZEKÖMÉNY MELKUL...
TÖRTÉNESEKHEZ...
SZAVAK NÉLKÜL...
KÖMLÖDI FERENC...
BUDAPEST 2000. JÚNIUS



DJ PALOTAI > abrak a dubra MIXALBUM

MENETLEN A NEM...
BROOKLYNI MAGYAR...
SZÁRMÁZÁSI ISMER...
HOGY PALOTAI NEHÁNY...
HALLUNK A HALL...
RAKOTT FEL...
MIRE ÖKLÖG...
MINTRA AZT...
VOLNA: HOGY...
SMEREN...
KRISZTUS...
SHAWN SCHWARTZ...
BUDAPEST, NEW YORK



THE GOLDEN ARMY > EGOMACHINE NAGYLEMEZ

...
A GOLDEN ARMY A KEVES...
KOMPATIBILIS...
TARTOZNI...
CHESNEY...
PARDEY ÖRÖG



MARCEL > CIRRUS MAXIMUS NAGYLEMEZ

...
MIGINT ET...
MEGGYÖZÖD...
DALÍRÁSHOZ...
A MELANKÓLIA...
ES GROOVOKBA...
MICHAEL REIN...
1999. MÁRCIUS

...
RITKAN VOLT...
JAHUS...
1999. AUG. 10.

...
ELEKTROMOSAN...
HALADÓ...
SOUND MAGAZIN...
1999. MARCH

FILMRE VELE!

DR. HOLLYWOOD KOPOTGTAT, ENGEDJE MÁR BE VALAKI...

8. Fear Effect

„Hogy megtalálják az eltűnt főhősöt, ezeknek a harcosok bejárják a poklot. Szó szerint!”
Rendező: John Woo

A CSELEKMÉNY:

Wee Ming Lam, egy nagy hatalmú tokiói milliárdos lánya belekeveredik egy rejtélyes hongkongi alvilági szervezet, a Shan Xi manipulációjába. Mr. Lam vérdíjat tűz ki a fejére – persze a lényeg, hogy élve kell elkapni. A feladatot egy háromtagú akciósorozat vállalja el. Természetesen vannak köztük nézeteltérések, de amikor a munkáról van szó, tökéletes az összehang. Ahogyan egyre mélyebbre jutnak a látszólag rutinnmunka-szerű kereső-mentő akcióban, a trió elérí képességeknek és erőfeszítésnek végső határát, és a más-világi fináléban még MAGÁNAK A LÉTNEK A TERMÉSZETE IS MEGKÉRDŐJELEZŐDIK. Kihm...

A LÉNYEG:

A *Mátrix*, csak szellemekkel.

SZABAD UTAT NEKI, VAGY A POKOLBA VELE?

A manga sosem jutott el igazán az európai nagyközönséghez, de most ez megváltozhat. Ehhez jön még John Woo, akinek hihetetlen érzéke van a pergő akciójelenetekhez és természetesen vonzódik a keleti kultúrához. Képzeld el a Szárnyas fejvadász világát a *Mátrix* stílusában (és kivitelezésében)... És, a stúdiók kimeríthetetlen pénzforrásához való eléréssel egy olyan igazi akciófilm jön létre, amiben még egy kis természetfeletti hatás is észrevehető (ami, ahogy az *A hatodik érzék*-ből már kiderült, odáragasztja a nézőket a moziáson elé). Már allig várjuk... AL ■



Wee Ming Lam talán önkéntes áldozata a Shan Xi elnevezésű szöcét alvilági szervezetnek?

SZEREPOSZTÁS



▲Hana Tui-Vachet – Michelle Yeoh



▲Royce Glas – Ben Affleck



▲Jakob Decourt – Russell Crowe



▲Mr. Lam – Chow Yun-Fat



▲Wee Ming Lam – Tin Carrere

Photography: AllStar

PS2 JÁTEKOK

ROCK 'N' ROLL STARS

A ROCKSTAR BEJELENTI PS2-RE TERVEZETT JÁTEKTRIÓJÁT

A Take2 leányvállalata, a Rockstar Games bejelentette, hogy keményen dolgoznak három legújabb, PS2-s játékokon – ezek pedig a *Smuggler's Run*, a *Midnight Club*, és az *Oni*.

A *Smuggler's Run* egy off-road, küldetés alapú versenyjáték, amelyben országhatárokon kell átszökni, miközben egy csinos adag tiltott áru figyel a csomag-tartóban. A szabad terepen játszódó játékban azt az érzést próbálják visszaadni, mikor a zsaruk elől menekülsz, a rivális csempészekről nem is beszélve. Szerepel még benne egy egész stábnyi nem-játékos karakter, akik teljesen interaktívak. Felhasználhatod őket arra, hogy eltérítsenek vagy megtámadjanak bárkit, aki üldöz, hogy ezáltal elveszítse a nyomodat.

A Rockstar egy második PS2 versenyjátékot is megjelentet, ez alkalommal egy illegális utcai versenyről van szó. A *Midnight Club*-ban addig járod az utcákat a végsőig felturbózott gépeddel, amíg egy másik versenyző ki nem hív, egy *Midnight Club* el-nevezésű jelzéssel – a verseny hivatalosan ekkor veszi kezdetét. Egy- és többjátékos módok, rengeteg autó, és a világ leghíresebb tuningoló szervizei – akkor tehát hadd szóljon...

Az utolsó darab az *Oni*, egy anime 3D akció – kalandjáték, amely meglehetősen hasonlít a *Fear Effect*-hez. A játék története egy rendőrmőről, Konoko-ról szól, és a feladatod, hogy felderítsd homályos múltját, és megküzdj a démonaival; természetesen ebben segítségre lesznek a harcművészetek és a fegyverek, néhány jó ötlettel fűszerezve. Hogyha például bajba kerülsz egy tűzharc folyamán, kilöheted a lámpákat, hogy aztán gránátot hajítsd a rosszfiúkra, és kimenekülj az ablakon. Elég jól hangzik... ■



Sohasem félvén egy kis önreklámozástól, a Rockstar Games a *Midnight Club* városait saját maga és barátai reklámaival borította be



Esetleg az *Urban Chaos* más néven? Ilyen korán még nehéz lenne bármit is megmondani. Nemsokára lesz több képünk, majd akkor...

ÚJ JÁTEKOK

GO POWER RANGERS!

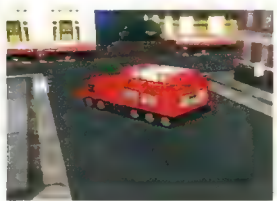
A CLIMAX ÚJDONSÁGAI

A jelenleg aktívan dolgozó Climax fejlesztőstúdió (a *Theme Park World*, valamint a *Populous: The Beginning* készítői) gözerővel készíti új PlayStation1-es és PlayStation2-es játékait.

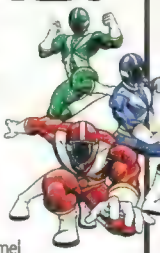
Legelőször várható egy THQ-s *Power Rangers Lightspeed Rescue* – egy 20-pályás kalandjáték, amely a gyerekeknek szóló rajzfilmsorozat alapján készült. A játék célja – akárcsak a sorozaté – hogy megmentse a világot a

szörnyektől, akik állandóan katasztrófákat próbálnak okozni. A *Lightspeed Rescue* mentőosztag egyik tagjaként a rosszfiúkkal arénákban küzdesz meg, mindenféle power-up segítségével. Ha többet akarsz tudni, nem kell sokat várnod: a játék még idén télen megjelenik, az új *Power Rangers* mozifilmmel egy időben.

A Climax ezenkívül még keményen dolgozik egy pár - egyelőre még - kiadó nélküli játékon, ezek a *Stunt Driver* és a *Title Defence*. A *Stunt Driver* még mindig a titokzatosság kódéba burkolódik, de annyi már most tudható, hogy lesznek benne feltuningolt sportautók és rámpák. A *Title Defence* egy boxjáték, amelynek a sorsa az egymással hadakozó kiadók kezében van. Jövőre majd többet is megtudhatunk róluk. ■



A *Power Rangers* szereplőinek hangjait színészek biztosítják



NÉV: MOHO

MEGJEGYZÉS:

A LOST TOYS SZÍVESEN LÁT MINDENKIT EGY KIS LÁBATLANKODÁSRA LEGELSŐ PLAYSTATION-ÖS JÁTÉKÁBAN

PRODUCT SPECIFICATION

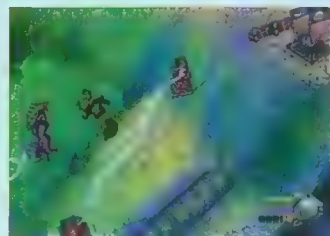
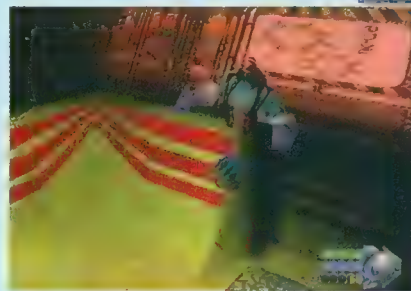
MŰFAJ:	Arcade/akció
KIADÓ:	Rockstar Games
FEJLESZTŐ:	Lost Toys
MEGJELENÉS:	Július
ÁLLAPOT:	90%

A Bullfrogból kilépett Lost Toys fejlesztőgárda első projectje végre közeledik a befejezéshez. A *MoHo* egy újító jellegű arcade és semmire sem hasonlít, amit a *PSM* eddig látott. Mi a fene történik ezeknek az embereknek a fejében...? Megkerestük Jeremy Longley projectvezetőt, hogy rájöjjünk.

A *MoHo* története – amiről Jeremy biztosította a *PSM*-et, hogy feltétlenül szükséges a játékhoz – egy lábaitól megfosztott robot-bűnöző (?) főszereplésével játszódik. Arénákban kell megállnod a helyed emberi készítőd szórakoztatására. Amennyiben te leszel az utolsó versenyebe maradó robot, a jutalmad a szabadság. Ha elbuksz, mehatsz vissza a sítire, legtöbbször darabokban.

„Többféle játékként is beépítettünk, amelyek vegyítik a verekedős, versenyzős, és platformer játékok tulajdonságait.” – lelkesedik Jeremy – „Amikor ezeket összehozzuk a tökéletesen dinamikus helyszínekkel, az eredmény szerintünk egy teljesen egyedülálló és egyéni játék lesz.”

És ez nem vicc. A karaktered mozgása tökéletesen engedelmeskedik a gravitáció törvényeinek, ami már önmagában is nagy kihívást jelentő és fogcsikorgatást előidéző játékménetet eredményez. Ha még ehhez hozzávesszük a Lost Toys folyamatosan alakuló környezetét is – amelyet a legjobban úgy lehetne jellemezni, hogy fél-folyékony –, egy olyan játékot kapsz



Szörfdeszkákat elő...
Íme *MoHo* hullámlovasai, és néhány cső

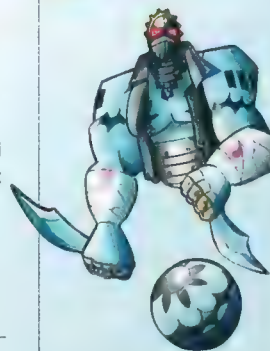
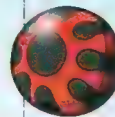
eredményképpen, ami az összes polcon található többi elkeni bizarrság tekintetében.

Az eleinte kiválasztható öt karakter mindegyike különböző játéktípust kíván. Mindegyiknek megvan a saját ereje, fürgesége, és sebessége, ez tehát annyit tesz, hogy már-más feladatokra más-más robot a legmegfelelőbb. Például a Bag'n'Tag mód egy gördeszkás park-szerű arénába dob le, és itt tokeneket kell összegyűjtened egy rakás nehezen elérhető helyről. Ehhez a legokosabb választás egy olyan gyors és furge robot, mint Angel, itt nem alkalmazható a nehézkes és komoly fegyverzettel rendelkező droid, Benny.

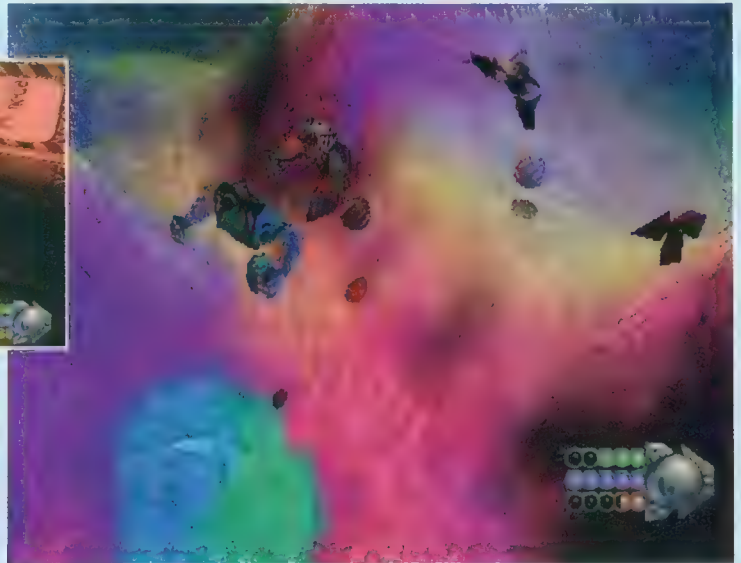
A folyamatosan alakuló környezet, amellett, hogy döbbenetesen jól mutat, fontos szerepet kap az összes pályán. Segíthetik vagy visszavethetik a haladásodat, ahogy a hullámok eltérítene az utadról, vagy éppen segíthetnek eljutni egy eddig elérhetetlen részhez. Még a hullámok meglovaglása is lehetséges, ami hatalmas élmény, ezenkívül gyorsabb haladást biztosít.

Most akkor a *MoHo* egy verekedős játék? Egy versenyprogram? Szórf-szimulátor? Platformer? Nos, az itt felsoroltak mindegyike... és egyike sem. Bármilyen legyen azonban, mindenképpen egy érdekes kísérlet, és a *PSM* reméli, hogy már a jövő hónapban kipróbálhatja... ■

Justin Calvert



Az itt látható srácot LockDown-nak hívják. Kedves gyerek.



Hogy miért is indulsz a versenyen? Azért, mert a győztes jutalma a szabadság. A vesztesé egy hegesztőpisztoly és a szeméttelp valahol Cardiff külvárosában...

NÉVJEGY

CÉG:	Lost Toys
NÉV:	Jeremy Longley
BEOSZTÁS:	Igazgató/Projekt manager
SZAKMAI MŰLT:	A Bullfrognál Jeremy dolgozott többek között a <i>Syndicate Wars</i> -on, a <i>Populous: The Beginning</i> -en, és a <i>Theme Hospital</i> -en.
RÁHATÁSOK:	Jeremy úgy érzi, hogy a legtöbb ihletet az olyan játékoktól kapta, amelyek nem akartak feltétlenül sikeresek lenni; mint például a <i>Blast Corps</i> és a <i>Spindizzy</i> .

IDEZET: „Még a hullámok meglovaglása is lehetséges”

NÉV:

ALIEN RESURRECTION

SZÉLJEGYZET:

SZERVEZETÜK
TÖKÉLETESSÉGÉNÉL
CSAK AGRESSZIVITÁ-
SUK NAGYOBB – TE
PEDIG EGYMAGADBAN
INDULSZ HARCBA
ELLENÜK

TERMÉKLEÍRÁS

MŰFAJ:	Első személyű lövöldözős
KIADÓ:	Fox Interactive
FEJLESZTŐ:	Argonaut
MEGJELENÉS:	Szeptember
CD INFO:	

KARAKTER
DESIGN:



A támadások gyakran visszaverhetetlenek, bár Argonauták jócákán lelassították az idegeneket



Az ipari helyszínt egyenesen a filmekből szedték. Szó ami szó, megvan a hangulata...

Az *Alien* filmekben Sigourney Weaver végzetét okozó idegen, olyan rémisztő lény, hogy még legrosszabb álmainkban sem szívesen találkozánk vele. Az *Alien Resurrection* mozi-film tudósai megpróbálják ellenőrzés alá vonni és szaporítani a vérengző fajt, azonban igyekezetüket nem sok siker koronázza. Megtörténik az, ami elkerülhetetlen, és Hollywood legijesztőbb űrszörnye elszabadul. Ben Tuszynski, az Argonaut főproducere, az *Alien Resurrection* játék egyik atyja több már sikerrel zabolázta meg a szörnyeteget. A PSM mozgásérzékelő eszköz segítségével akadt nyomára a szakembernek, aki lángszórónk csövének veszélyesebbik végét bámulva kénytelen volt elárulni néhány titkot a várvárt filmlicenccről.

„Az *Alien Resurrection* kísérlet arra, hogy olyan környezetet teremtsünk, amely az *Alien* filmeket – főleg a *Resurrection*-t idézi. Olyan félelemérzetet jelöl, amelyet csak egy ilyen „ikonyszerű” ellenfél kelthet; olyan, aki bármikor, bárhol ránk támadhat” – kezd rá Ben, aki nagy félelmében megmutatja a PSM-nek a játék 90%-os változatát. A bemutató helyszíne az Argonaut egyik elsőtétített hangstúdiója, másodpercek múltán azonban már az Auriga űrhajó fedélzetén vagyunk, ahol a kitűnő hanghatásoknak köszönhetően rögtön remegni kezdenek a térdeink. Vajon a közeledő arctámadó szörnyek lábainak topogását is meghalljuk majd? Ezt bizony csak egyféleképpen tudhatjuk meg...

Az irányítás mindkét analóg joystick együttes használatával működik, ezek közül az egyik a mozgásért, a másik a körülnézésért felelős. Ahogy ismerkedni kezdünk a ritkán lakott első szinttel, azonnal látszik, hogy az Argonaut csapatának szívügye ez a játék. Gőz szólik ki a

TEMETÉS ÉS ÚJJÁSZÜLETÉS

Az *Alien Resurrection*, amelyet eredetileg egy évvel ezelőtt akartak megjelentetni, harmadik személyű akció-kaland játékként kezdte életét. Amolyan *Tomb Raider*-szerűségként. A film öt karaktere közül választhatunk volna, és arctámadó, élősködő idegenek, valamint a királynő lett volna az ellenfelünk. A játékban fellelhetők volna az eredeti film számos helyszínét is.

Mindez úgy hangzott, mint az *Alien*-rajongók megvalósult álma, azonban a játékot tönkretette a pocsék irányítórendszer és a közel sem tökéletes képfriességi sebesség. A harmadik személyű nézet, bár jó rálátást nyújtott volna a közvetlen környezetre, esetlennek bizonyult, amikor a szélrózsa minden irányából vérszomjas földönkívüliek rontottak ránk.

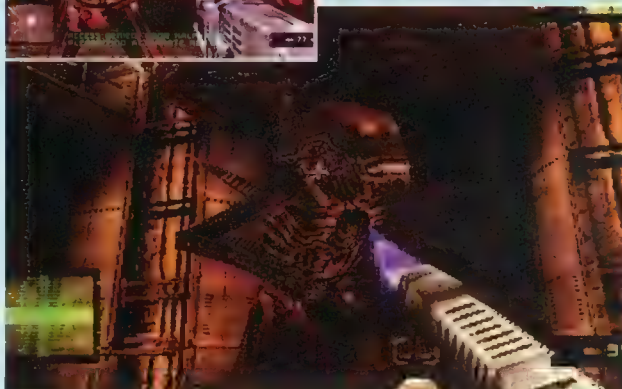
Hál’ Istennek, az Argonaut csapat önkritikát gyakorolt, és többé-kevésbé az alapoktól kezdte újra a munkálatokat. Első személyű játékkal hozakodtak elő, amely már méltó volt a filmhez. Az *Alien Resurrection* bizonyára elkészt már ahhoz, hogy a mozira alapozva kaszáljon nagyot, de egy ilyen jó kinézetű játéknak amúgy sem lesz ez probléma.

ÁLLAPOT: 90%

IDÉZET: „A hatáselemek olyan hangulatot keltenek, amely rögtön ismerős”



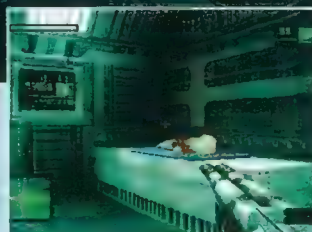
A hajó bajban van – körülöttünk mindenhol veszélyek leselkednek ránk



A lángszóró sístergő hangja már ismerős – a megfelelő kezekben pusztító erejű eszköz



Ha az arctámadó elkap, és nem tudunk védekezni, csak pillanatok kérdése, hogy mikor nyomja le a torkunkon tojócsövét



padló réseiből, víz csepeg a plafonról, de abban a pillanatban, hogy leállnál gyönyörködni ezekben a remekül kidolgozott elemekben, eszedbe jut, hogy bármelyik pillanatban támadás érhet hátulról. Talán életedben az utolsó.

„A hatáselemek olyan hangulatot keltenek, amely rögtön ismerős a filmek veteránjainak” – jelenti ki Ben. A filmek előzetes ismerete azonban nem sokat segít, ha elkezded a játékot, akármelyik nehézségi fokozatot is választottad a három közül. Az sem feltétlenül használ, ha ugyanazt a szintet többször is megpróbálsz teljesíteni. Mint Ben mondja: „Minden szinten vannak véletlenszerű támadások is az idegenek részéről, így valószínűtlen, hogy kétszer játszanád ugyanazt a játékot.”

Tíz szint van, de Ben siet közölni azt, hogy ezek további nagy részekből tevődnek össze. „79 rész van, és az egyik szintet a tesztelőinknek legalább két óra kellett teljesíteni.”

Az események a játékban szoros kapcsolatban állnak a film cselekményével, és négy karakter – Ripley, Call, Christie és DiStephano – bőrét vihetjük vásárra. Fő célunk az, hogy elpusztítsuk a klónokat, megöljük az idegenek királynőjét és levedásszuk az újszülötteket. Mindenféle idegen utunkba kerül, olyanok is, akik víz alatt is elégedelnek. Ez különösen ijesztővé teszi a játékmenetet, hiszen nem csak a mögöttünk csápoló szörny miatt parázunk, hanem amiatt is, hogy vajon mikor vehetünk legközelebb lélegzetet.

Az *Alien Resurrection* egyetlen kiábrándító része a multiplayer játékmód hiánya. Ben azonban erre is magyarázattal szolgál: „Ez nem egy multiplayer típusú játék, hiszen elsősorban arra helyeztük a hangsúlyt, hogy igazi horrorkörnyezetet teremtsünk.” Hát, igen, jól jöhet még egy pelenka...

Justin Calvert

NÉVJEGY

LOGO:



NÉV:

Ben Tuszyński

BEOSZTÁS:

Producer

**SAKMAI
MÚLT:**

Ben olyan játékokon dolgozott eddig, mint a Davis Cup Tennis, az Excalibur és a Trash It.

RÁHATÁSOK:

A csapatra David Fincher, Ridley Scott és persze a négy Alien film volt nagy hatással

EGYÉB INFORMÁCIÓK

HONLAP:

www.argonaut.com
www.foxinteractive.com

NAME:

SYDNEY 2000

SZÉLJEGYZET:

JOBB, HA MÁR MOST NEKIÁLLSZ EDZENI AZ UJJAIDAT, HA AZT AKAROD, HOGY A VERSENYZŐIDNEK ESÉLYÜK LEGYEN AZ ÉREMRE

TERMÉKLEÍRÁS

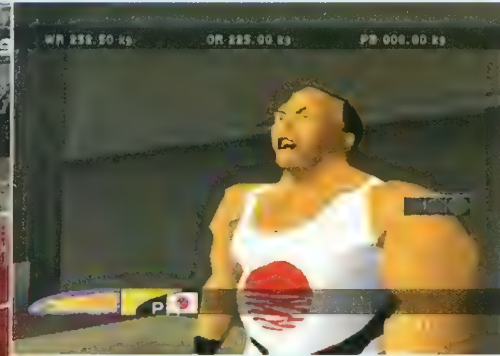
MŰFAJ: Sport Szimulátor

KIADÓ: Eidos

FEJLESZTŐ: ATD

MEGJELENÉS: Augusztus

CHARACTER TERV:



A súlyemelő arca tényleg úgy néz ki, mintha fájdalmaik lennének, hasonlóan hozzá néhány percnél eszeveszett gomb-püfölés után...

A gomb-püfölős sportjátékokra összesen két dolog jellemző: a vízhólyagok, és hogy kizárólag barátokkal jó őket játszani. Mivel a játékhoz tudomásunk szerint egyelőre még nem mellékelnek ragtapaszt, a fájó ujjakkal kapcsolatban a Sydney 2000 fejlesztői sokat sajnos nem tehetnek; ehelyett azonban az egyjátékos mód élvezetesebbé tételével kárpótolnak bennünket. A PSM Nigel Collier-rel, a Sydney2000 producerével beszélgettünk arról, hogy szerinte mitől ülsz majd le az augusztusi megjelenéskor a játékkal nyomni egy pár kört.

„Megpróbáltunk olyan élményt nyújtani a játékosoknak, amelyhez hasonló még nem létezett eddigi versenyjátékainkban. Ezek többnyire a többjátékos aspektusra helyezik a hangsúlyt, és ez alkalommal ennél valami többet szeretnénk volna elérni” – kezdi Nigel – „Az Olympic Mode egy új egyjátékos lehetőség, a mélyebb játék és fejlődés lehetőségével. Kiválasztod a csapatodat, és az edzés-sorozatokon felkészíted őket a virtuális tomatervedben – fejlesztet a képességeiket és az erőnlétüket. Ezek után részt kell venni néhány Olimpia előtti válogatón, amelyek azért szükségesek, hogy bejuthass az Olimpiára. Itt az a cél, hogy az összes szám döntőjében aranyérmet érj el.

A MI irányította játékosok teljesítménye az elmúlt Olimpia teljesítménylistáin és az eddigi tapasztalatokon alapul majd, tehát hihetetlenül realisztikus versenyeket várhatunk. A játékban található egy alrendszer is, amely azon nemzetek versenyzőinek teljesítményét egyensúlyozza ki, akik az eddigi olimpiákon gyengébben szerepeltek. Ennek köszönhetően nem lehet majd bizonyos országok kiválasztásával előnyre szert tenni.”

Nigel elmagyarázta, hogy van egy Egy-egy elleni mód is, ahol saját csapataidat versenyeztetheted a cimboráid ellen; mindez a csoda egy memóriakártya segítségével valósulhat meg. „Biztosnak kell lenned abban, hogy elég időt töltöttél edzéssel, hogy nagyobb és jobb atlétáid legyenek, mint a barátaidnak.”

ODAFIGYELÉS A RÉSZLETEKRE

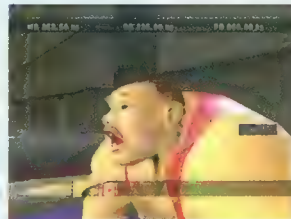


Mikor a fejlesztők az egyes fogakat modellezik a szereplők szájában, már tudhatod, hogy valami különleges vár rád...

Nigel biztosított minket, hogy „az animációk hihetetlenek”. Ami azt illeti, meg kell hagyni, hogy az ATD motion capture

ólte az igazi olimpiai versenyzőket. A leginkább lenyűgöző azonban a TV-közvetítés és az olimpiai stadion részletessége.

Nyolcnyelvű a kommentár, és a legtöbb a 2000-es Sydney olimpia leendő közvetítőitől származik.



ÁLLAPOT: 90%

IDÉZET:

„Ami a TV-ben szerepel, pontosan olyan lesz, mint amit játékban látsz majd.”



A távolugrás
japán csúcskísérlete
hasonlóan kell kinézzen
a majdani TV-közvetít-
tésben, mint amit
most itt látsz

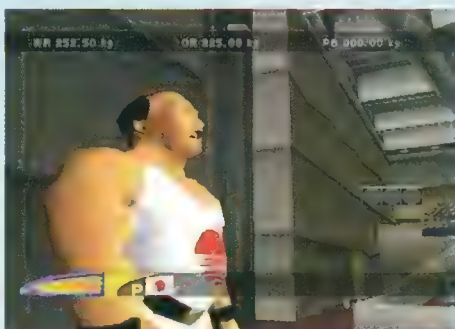


És nem, a teljesítménynövelő szerek az igazi olimpiák-
tól eltérően nem szerepelnek majd a játékban. Az ed-
zőteremben végrehajtandó feladatok – amelyek min-
denben hasonlítanak majd az igazi versenyekhez –
között szerepel majd az almozgás, a felülés vagy a
futógépen történő gyakorlás; a versenyzők jutalma a
gyakorlatok sikeres végrehajtásáért pedig a megnöve-
kedett verseny-teljesítmény lesz. Nigel még azt is el-
mondta, hogy lesznek olyan gyakorlatok, amelyek ki-
mondottan egy-egy versenyszámra lettek szabva.

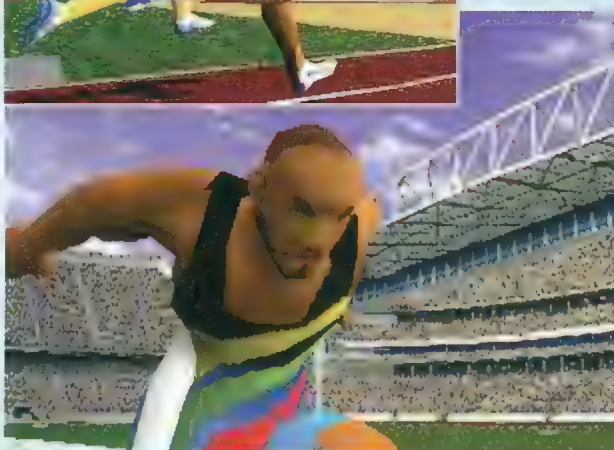
Összesen 20 különböző edzőtermi gyakorlat és 12
olimpiai versenyszám lesz, mindegyikben más-más
gomb-kombóra vagy püfölségi módszerre lesz szüksé-
ged. Az olyan versenyszámok, mint a 100m-es gátfutás
természetesen azon a képességeden múlik, hogy mi-
lyen gyorsan tudod a két gombot felváltva nyomogató-
ni, miközben a harmadikkal a speciális mozgásokat –
mint az ugrás, vagy a fordulás – hajtod végre. Vannak
persze sokkal összetettebb versenyszámok is, a várva-
várt változatosság jegyében, olyanok, mint a lövészet,
a súlyemelés, a műugrás, vagy például a KI-es kajak
szlalom.

Nigel összefoglalásképpen még ennyit tett hozzá:
„Nagyon elégedettek vagyunk azzal, hogy milyen mé-
lyen ki tudtuk használni a PlayStationt: sikerült egy
olyan nagyteljesítményű programot építenünk, amely
minden egyes cseppet kipróbál a konzolból. Ez képes-
sé tesz minket arra, hogy hatalmas stadionokat model-
lezzünk, hogy ezernyi animációt és helyzetre szabott
kommentárt játsszunk le; arra, hogy animált arckifeje-
zéseket és real-time árnyékolást használjunk. Az olim-
piát közvetítővel együttműködünk, így több, mint
600 kameraállást reprodukáltunk, amelyeket majd az
igazi Olimpia TV-közvetítései is láthatnak majd. Ami a
TV-ben szerepel, pontosan olyan lesz, mint amit játé-
kban látsz. Emellett még hozzáadtunk a játékhoz egy-
pár olyan kameraállást is, amiről a közvetítők még
csak nem is álmodhatnak, csak hogy különlegesebbé
tegyük az egészet.” Hát, köszí szépen, Nigel... ■

Justin Calvert



Néhány
játékban szerep-
lő kameraállást
a való életben
nem lehetne
megvalósítani,
vagy legalábbis
anélkül nem,
hogy a verseny-
zőket életve-
szélynek tennék
ki



NÉVJEGY

LOGO:

EIDOS
INTERACTIVE

NÉV:

Nigel Collier

BEOSZTÁS:

Producer

**SZAKMAI
MŰLT:**

Nigel régebben a filmiparban
tevékenykedett, produ-
cer/rendezőként, de dolgozott
már a Psygnosis-nak is,
mielőtt csatlakozott volna az
ATD Sydney2000-s csapatához.

RÁHATÁSOK:

A régebbi sportjátékok,
mint a Winter Games, a
Daley Thompson's Decathlon,
a Track&Field-et nem
realitette. Furcsa.

TOVÁBBI INFÓK

WEB SITE:

www.eidos.com

SZÍNES

PUSZTA TÉNYEK

Kiadó: Square
Fejlesztő: Square of Japan
Megjelenés: Július 19 (Japán), 2000 október
(USA), 2000 november (Európa)
Formátum: PlayStation

Egy kis rögtönzés:

Zidane Tribal, a herceg kis bandája, a *Final Fantasy IX* részvételén hőse megesküszik, hogy nyomára bukkan annak a királynak, nyavalyos alexandriai királynak.



Szöveg: Zy Nicholson

AZ UTOLSÓ FANTÁZIA?

A FÖLDKEREKSÉG LEGNAGYOBB RPG-SOROZATA UTOLSÓ FELLÉPÉSÉRE KÉSZÜL A PLAYSTATION1 SZÍNPADÁN – DE A SIKERTÖRTÉNETNEK MÉG KORÁNT SINCS VÉGE. BÁR HIHETETLEN TITOKZATOSKODÁS VESZI KÖRÜL A JÁTÉKOT, A PSM FRISS ÉS HITELES INFORMÁCIÓKAT SZERZETT EGYENESEN JAPÁNBÓL, A SQUARE CÉGTŐL. FELEJTSD EL AZ EDDIG HALLOTT PLETYKÁKAT, TEDD FÉLRE AZ ELFOGULTSÁGODAT ÉS OLVASD TOVÁBB A CIKKET, HOGY MEGTUDD, MILYEN IS LESZ A FINAL FANTASY IX...



Igen, jól hallottad. A *Final Fantasy IX* tényleg az utolsó FF játék lesz a PlayStationön. Ugyancsak ez a játék tekinthető a sorozat csúcspontjának, és producere, Hironobu Sakaguchi szerint a program lezár majd egy korszakot a *Final Fantasy* történetében.

Talán váratlanul, de az *FFIX* visszatérni látszik a sorozat gyökereihez. Követve a hagyományt a legújabb nekifutás rendelkezik elődei egy-egy jellemző tulajdonságával – a kreatúrákkal, léghajókkal, harci taktikákkal – de önmagában is remekül megállja a helyét, hiszen vadonatúj történettel, új szereplőkkel és új, felfedezni való világgal rendelkezik. Ezúttal azonban kicsit a fantasy világa felé hajlik a játék, a legutóbbi részek science-fiction beütése helyett mágikus – és helyenként éppen egyszerűségük miatt látványos – elemekkel találkozhatunk. Még a játék logójában is szerepel egy kristály, mintegy utalásként a korábbi részekre, amikor a világ rendjét éppen erőkrisztályok tartották egyensúlyban.

Eddigre bizonyára vetted el a kukkantást a játék képeire és talán rájöttél arra is, hogy a játék színezete is újszerű. A *VII* és *VIII* grafikai-technikai jellegét adó dolgok – a renderelt környezet, a 3D karakterek, az átvezető filmbeljárások – mind jelen vannak, de a lovagok és bölcsek világa újfent visszatér az *FFV*-hez, sőt talán még korábbra is. A karakterek kialakításában szerepe van a humornak és egy kicsit talán visszafelé is léptek a valószerűség felől.

Ettől függetlenül, tévedés lenne azt gondolnunk, hogy a Square nagy hirtelen fiatalabb közönséget célozott meg. Mint a japán animációs termékeknek általában, a kinézet egyáltalán nem jelenti azt, hogy a főtéma óvodásoknak való. Sakaguchi elmondta, hogy az *FFIX* témái hasonlóak a közeljövőben készülő filméhez (szerelem, barátság, álmok, kaland, élet és halál), de inkább arról van szó, hogy megpróbálják újra elérni azt a hatást, amelyet a korábbi részek ezzel a hangulatvilággal már felidéztek.

„Nem jó csakis a játék kinézete szempontjából visszamennünk az időben” – mondta nemrég Sakaguchi a japán sajtóban – „így bizonyos szempontból túl akarjuk szárnyalni az *FFVII*-et és az *FFVIII*-at. Amikor pedig ezt már elértük, vissza akarunk menni a gyökerekhez a beállítás és a játékmenet szempontjából”.

Egyszer egy évben Alexandria városa vendégül lát egy Prima Vista nevű léghajót, és ünnepi mulatság kezdődik. A léghajó a vár mellvédjéhez simul, így a polgárok kényelmesen szemlélhetik az előadást. Később persze a hajó fedélzete is az események egyik színhelyévé válik. A Prima Vista egy színházhajó, amely normális esetben egy színjátszó csoport otthonaként szolgál, az idei előadás egy kicsit másképp alakul: bűnselekmények történetek, s közül, hogy a „színház” valójában bűnözők.

A TÖRTÉNET ELKEZDŐDIK...

Egyelőre nem sok hír van arról, hogy milyen is lesz a játék cselekménye, és nem is vonhatunk le következtetéseket abból, amit a *PSM* munkatársai eddig láttak (egy furcsa bevezetést, amely épp ellentétben van egy későbbi, sötét jelenettel, amelyben egy repülő sárkány-osztagot lő halomra a légvédelem), de érdekesnek ígérkezik a történet narratív előrehaladása. Sakaguchi kifejezésre jutatta azt a vágyát is, miszerint szeretne visszatérni azokhoz a napokhoz, amikor a stratégiai útmutatók és a végjátások még nem voltak olyan gyakoriak. Semmi olyan nem lesz az *FFIX*-ben, amelyet csupán a segítségek átolvasásával megoldhatunk majd; ehelyett döntéseket kell majd hoznunk, ez pedig kihatással lesz a végkifejletre az oldaltörténetek, felfedezések és jutalmak szempontjából.

Hiroyuki Itou, a játék rendezője egyetért: „Szerintem sokkal többet kérdezték majd egymást a jobáratok így: „Hé, ezt már próbáltad?” vagy „Mit csináltál ebben a helyzetben?”

Sakaguchi azt is elmondta, hogy több olyan helyzetet akartak teremteni, amiben a játékosnak állást kell foglalnia; példaként pedig a kitűnő szakember az *FFV* Gyávák Kése/ Bátorak Kardja (*Chicken Knife/Brave Sword*) jelenetét említette. (Az *FFV*-ben volt egy pont, amikor egy öregember fegyvert ajánlott fel számunkra. Választhattuk a Gyávák Kését, amely egyre erősebb lett minden egyes elkerült összecsapás után, vagy a Bátorak Kardját, amely éppen hogy gyengült, amikor teli gatyával elmenekültünk.) Nem kaphattuk meg

„A Prima Vista egy színházhajó, amely normális esetben egy színjátszó csoport otthonaként szolgál, az idei előadás egy kicsit másképp alakul...”

A Prima Vista színpada (balra fent), a társulat (balra) és a motorház (fent)

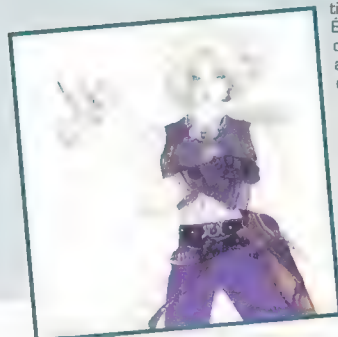
A SZEREPOSZTÁS

A FŐSZERPLŐK ÉS BIZALMASAIK...

Nyolc különféle játszható karakter lesz, s az *FFIX* stábilistáján bizony vannak igen furcsa színpadok is. „Ez egy fantaszy-játék” mondja Bakaguchi „amiatt egész másminen a szereplők. Lehetnek egyszerűek, vagy akár szellemek is. Mind másminen.” A következő karakterek azok, amelyeket a játék menete során hosszabb időre is láthatunk. Ezen a listán azonban nem szerepelnek olyan alkalmi karakterek, amelyek csak rövidebb időre csatlakoznak hozzánk. A Square-től kiszivárgott hírek szerint csapathoz csatlakozó furcsa, nem játszható karakterek egy-egy rövidebb

időre azonban irányíthatóvá válnak (mint az *FFVIII* Seifere, vagy az *FFVI* Bannonia). A rögzített játék helyzetekben pedig alkalmanként a mellékszereplők, vagy háttérszereplők bőrébe bújhatunk. Így a világ és a történet olyan elemei tárulnak fel előttünk, amelyeket egyébként nemigen látnánk. Egy korai jelenetben, például, egy katona egy fiatal gonosztervöt üldöz végig az utcán. A jelenet első részében a katonát irányítjuk, a második felében azonban már a menekülő kilyök szemével látjuk a dolgokat. Nem sok időnk van arra, hogy különösebben megkedveljük ezeket a karaktereket, de már az, hogy

felhasználhatjuk őket a játékvilág felfedezésére, már jobban segít belekóstolni az itteni világ ízébe, mint bármilyen filmbeljárás, vagy szöveges kommentár.



Zidane Tribal

Tolvaj • Férfi • Kor: 16 év

A főszereplő Zidane Tribal, egy fiatal tolvaj. A játék elején kiderül, hogy egy gengszterbanda tagja, akik az alexandriai kastély jelét viselik. Zidane gyengéje a gyengébbik nem, de egyébként gondatlanul éldegél, felelősségérzet és a hatóságok tisztelete nélkül. Élete olyannyira celtalan, hogy amikor bajba jut csapata, más sem jut eszébe, mint elmenekülni. Kozlebből megnézte kislát, hogy a kollégának (hátul is) van farka. Ennek a biológiai bravúrnak is megvan az oka azonban Sakaguchi szerint.

Adelbert Steiner

Alexandria királyi család-jának lovagja • Férfi • Kor: 33 év



Steiner egy tapasztalt veterán lovag, aki kitűnően bánik a könnyű- és nehéz-fegyverekkel. Fő jellemvonása az, hogy akár életét is

áldozná a királyi csaláért. Emiatt őt választották ki Garnet hercegnő személyes kísérőjének és testőrének.

Vivi Ornitier

Egy fekete varázsló fia • Férfi • Kor: 9 év

Az *FFIX* legfontosabb szereplője ez a bimbózó varázsló, Jawa-szerű kinézete (fénylő szemek egy varázslókalap alatt) pedig a korai NES *Final Fantasy* játékok Mysidian mágusaira emlékeztet. Kora alapján azonban arra következtethetünk, hogy a játékot kis varázserővel kezd meg, s a varázslóinakosok túzgyújtó varázslatain kívül nem sokat tud. Vívnek nem sok az önbizalma, sőt, még abban sem biztos, hogy egyáltalán létezik ebben a világban. Sakaguchi szerint Vivi szükségsszerű figura a történet magja szempontjából és a cselekményben a játék középső részétől kap nagy szerepet.





CGI jelenetek egy varázslatos szembesítésről – ez nem Alexander megidézése véletlenül?

mindkettőt, így nekünk kellett eldöntenünk, milyen stílusú játékosként akarunk küzdeni attól fogva. Itou simígyen foglal állást: „Azt akarom, hogy a srácok döntéseket hozzanak, miközben játszanak”.

Mindezen nagy dolgok ellenére az FFIIX elég ártalmatlanul indul.



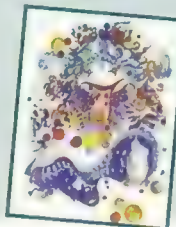
Furcsaság: az FFIIX meleg színei már-már Walt nagybácsit idézik

Garnet Til Alexandros the 17th

Hercegnő • Nő • Kor: tinédzser

Garnet Til Alexandros az alexandriai királyi család hercegnője. Garnet létezését főleg gondtalan életmódja formálta eddig. Erkölcsi és értékrendje nem mindennapiak és sokak szemében bizony önközpontúnak tűnhet. Azt hihetnénk tehát, hogy nem

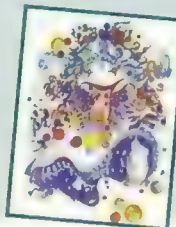
több egy elkényeztetett pupáknál, de rangjánál fogva neki is megvan a maga felelőssége. Jól érzi magát Steiner, a lovag társaságában. Több, mint testőr?



Quina Quen

Háipacni • Férfi • Kor: ismeretlen

Quina az összes szereplő közül a legrejtélyesebb, és nem csak az igen komikus megjelenése miatt. Quina egyszerre főszakács és inyenc, étvágya pedig csillapíthatatlan. Kezdetben úgy tűnik, semmi sem érdekli a zabáláson kívül, és nem igen lát túl a saját villáján. Nem sok egyebet tudunk róla, mint azt sem, hogy hogy kerül a többi kalandor közé. Talán ő az FFIIX válasza Cait Sith-re...



Salamander Coral

Izomember • Férfi • Kor: ismeretlen

Harcedzett nehézfiú, amolyan magányos farkas. Salamander elsősorban saját



fizikai és akaraterejében hisz. Azt hiszi, az erő az egyetlen biztos út a siker felé, és ennek megfelelően idejének nagy részét edzéssel tölti. Salamandernek nincs fegyvere, ami azt sugallja, hogy egy harcruvással van dolgunk – egy vissza-visszatérő karakterosztály az FFben – aki némi képp a Tekken-féle programokra emlékeztet.

Freija Crescent

Dragonyos • Nő • Kor: ismeretlen

A furcsa kinézet ellenére – farkok, szürke szőr, denevérszerű fülek – Freija sokak szerint egy merész harcos, akinek megvan a maga vonzereje és ereje is. Nagyon is illik a természet hullámzó rendjébe, azonban szekrényében van néhány barátságstalan csontváz, s úgy tűnik, nehéz múltja jócskán nyomasztja. A dárda és a szigony használata miatt Freija a dragonyosok közé sorolható, ami nem túl jó hír



sámára, hiszen az előző FF játékokban egy dragonyosnak sem volt boldog és harmonikus élete...

Eiko Carol

Varázsló • Nő • Kor: 6 év

Eiko csupán hat éves, de igazi csodagyerek. Fialat korához képest elképesztően intelligens, de intellektusa gyakran dolgozik ellene, mert mind az idősebbek, mind saját korosztályának tagjai tartanak tőle. Talán ezért is keresi jobban az erdei lények – leginkább a Mooglek – társaságát. Azok, akik szembe kerültek vele (és alulmaradtak), azt tanúsítják, hogy ereje inkább a varázslatban, mint az izomerőben rejlik. Nem tudni biztosan, melyik varázslóiskolához tartozik: lehet, hogy Eiko – Vivivel ellentétben – a fehér mágia prominens képviselője, de az is meglehet, hogy az FFIIX Rydiájához hasonló stílusban varázsol (utóbbi egy korábbi gyermekhős, aki a szörnyek segítségével hívásának képességével rendelkezett).

Nem láttad Cidet?...

Még senki nem tett említést rejtett karakterekről, de a PSM nem zárja ki, hogy a Square szándékosan tartja vissza az információkat. Ha azt nézzük, hogy a design csapatnak minden vágya az, hogy a játékos mindent magának fedezzen fel, nem lenne meglepő, ha csak a játék megjelenésekor tűnnének fel újabb figurák.



MÁS VONÁSOK

A FINAL FANTASY KREATÍV MAGYAROSZÁGI FESZETÁRÁNYA

A változás a játék kinézetében és hangvételében részben annak köszönhető, hogy a karaktertervezői pozícióba visszatért Yoshitaka Amano, A szakember az első hat Final Fantasy epizódban dolgozott ebben a munkakörben, s az általa létrehozott legies, vízfestmény-szerű képi hatás olyan érette tette a játék grafikáját, hogy az rögtön a sablonosabb konkurencia fölé nőtt. A PlayStationön való megjelenés kollégája, Tetsuya Nomura számára tette lehetővé, hogy kipróbálja magát, és ha az FFIIX-re és FFIIX-ra gondolunk, rögtön szembetűnik a két stílus közötti különbség.

A két művész munkája azonban egyaránt fogalmi jellegű, hiszen a CGI-moделlezőknek ezeket újradolgozni kell létrehozniuk a játékokban megjelenő polygonos karaktereket, és azok filmbejátszásos megfellelőjét. Ugyancsak a színtalakat megott dolgozik egy máéik kreatív is, Hideo Minaba, aki először az FFIIX-on dolgozott. Rendszerelő tehetsége mind a karakterek, mind a háttér szempontjából hasznára volt csapatnak az FF Tactics készítésénél is. ■



Az ingatlanbiznisz túlnőtt a tetőn: ime egy légi atoll, Amano-szan aranykezének köszönhetően

EZ (VIRTUÁLISAN) AZ IGAZI

A SQAURE ÖSSZEDOLGOZIK A COCA-COLÁVAL

Na, ha a pénz beszél, akkor ez itt egy jókora ordítás a megafonba. Egy promóciós együttműködés erejéig a szerepjátékok királya és a sziszegős italok nagyaszonja frigyre lépett, s már el is készült egy tévéreklám, amelyben a *Final Fantasy IX* sztárjai népszerűsítik a szénsavas növényoldatot.

A számítógépes animációval készült reklámban a fiatal bandita-hős, Zidane lelopja a kupakot egy üveg kóláról, amely ekkor pezseget és sziszegve végigpattog az utcán. Amint a nyomába ered az utcai tömegben át, társul szegődik Garnet hercegnő és Vivi, a mágus, s együtt kergetik a csúcspontig, amely egy patatetőn jön el.

A kupak buboréknyomokat hagy, amelyek mindent carneváli helyszínre változtatnak, amihez csak hozzáérnek. Szürke épületek válnak így színessé, zászlók és drapériák lógnak minden falról, míg az egyszerű honpolgárok hirtelen tűzokádóvá, zsonglőrré, vagy cirkuszi mutatványossá változnak.

Az animáció a Square Hawaii-on található CG-divíziójának műve. A fantasy környezetet a játék egyik létező városi helyszínéből alakították ki, s a zenekari háttérzene is egy Nobuo Uematsu-szerzemény, amelyet a játékban is hallhatunk.

Néhány karakter, amely a játék nyolc fő szereplőjére épül, szintén besegít a Coca-Cola „Digitális Jövő” kampányába. Könnyű leszólni azt, hogy a multik már a számítógépes játékok világába is beférkőztek, de még mindig jobb egy ilyen reklám, mint a rettentően nyálas jegesmedvés filmsorok... ■



„Tsunagaru” – ez kábé annyit jelent: „csatlakozni”. Tré chio-ola

DE HOGYAN IS KELL VELE JÁTSZANI?

Ajó hír az, hogy ezúttal még több tennivalónk lesz, mindez pedig attól is függ, hogy milyen stílusban játszunk majd. A *Final Fantasy IX* rendezője, Hiroyuki Itou, azt nyilatkozta, hogy a játékmenet követni a fogja az általunk alakítható cselekménysorozatot elvét, így még a harcrendszer is „A játékos személyiségén alapul majd”. Milyen típusú játékos vagy: a képesség-megtanulós fajta, vagy a használd-és-dobd-el fazon?

Itou már jó ideje a *Final Fantasy* csapat része. Ő volt az ATB csatarendszer tervezője, és a *Final Fantasy V* számára ő tervezte a feladatváltó rendszert. Ebből következik, hogy a *Final Fantasy IX* harci rendszerét az ő irányításával alaposan átdolgozták s így az most a keményebb játékmekanika és a taktikus játéktípus felé hajlik. Sakaguchi úgy véli, hogy az *FFIX* harcrendszere megfelelően kifinomulttá vált; jellemzése szerint a rendszer „adatokra épülő, kombinációs jellegű”, amely attól függően is változik, hogy mi miként játszunk.

A játék abban is visszatér a korábbi formátumokhoz, hogy szereplőid közül egyszerre négyen harcolhatnak egy csatában. Ha három karakterrel vívunk, az egyik szükségszerűen gyógyító és támogató szerepkört kap. Négy szereplő esetén azonban a harci terveink összetettebbé válhatnak és a karakterek kom-

binálásával többféleképpen és eredményesebben küzdhetünk.

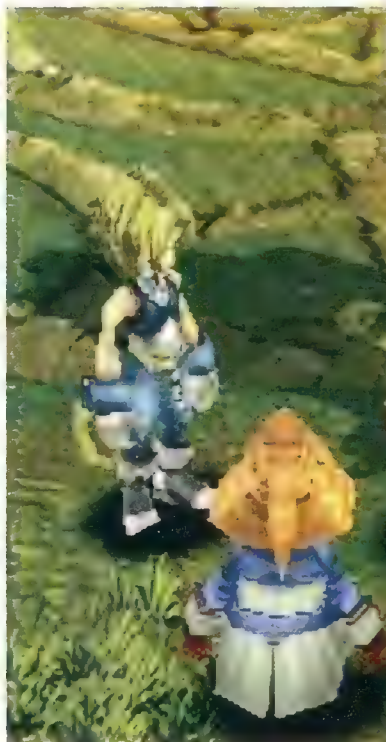
A feladatváltó rendszer

Sakaguchi szerint a karakterfeladatok vagy karrier-képességek előre meghatározott milvontuk révén az *FFVI*-hoz állnak legközelebb. Az *FFVII*-ben nyugodtan ráruházhattuk a dobás képességét Yuffie-ra, vagy az anyag dobálását Cidre. Az *FFIX*-ben viszont kezdettől fogva ki lesznek jelölve az osztályok és a karakterek megtartják azokat a képességeiket, amelyek egyéniségüket adják. Lovag lévén Steiner kardforgató képességei és védelmi technikái rendkívül fejlettek de a

lopáshoz már Zidane fűrgeujjú kőzügyességét is igénybe kell vennie.

Az eszközök használata

Mint már egyes korábbi *Final Fantasy* játékokban is, a rendszer visszatért egy olyan eszköztár-rendszerhez, amely minden karakternek négy helyet ad könnyűfegyvere, nehézfegyvere, páncélja és egy segédeszköz számára. Ez jellemzi az *FFIX* új eszközhasználati rendszerét is. Amikor fel van szerelve, egy tárgy különleges képességeket ad át a viselőjének. Ez a képesség először csak akkor vehető be, ha valóban használjuk a tárgyat, de ha a karakterek többször is bevetik a képes-



Steiner összehív egy találkozót (balra) míg Quina egy veszályban lévő gombát szemlélget (lent)



seget, akár maguk is megtanulhatják, így a tárgyat egy másik karakter veheti át. Az adott tárgyak hatékonysága egyben összefügg az őket viselő karakterrel is. Egy mágikus talizmán nem nyújt többet +10% HP bonusznál, ha Eiko viseli, míg ugyanaz a tárgy Steiner esetébe egy ellentámadásra is lehetőséget ad. Az, hogy eldönthetjük, hogyan használjuk az eszközeinket, újabb szintet hoz a sokoldalú játékba.

A mágia-rendszer

A *Final Fantasy* mindig is olyan mágiarendszert birt, amelyben alapvető elemek álltak szemben egymással. Ha egy tűzdémonnal állunk szemben, egy jégverés-varázslat jól lehűti a támadót, míg egy lángvetéssel talán épp

„Lovag lévén Steiner kardforgató képességei és védelmi technikái rendkívül fejlettek de a lopáshoz már Zidane fűrgueujjú kézügyességét is igénybe kell vennie...”

magunkkal szúrunk ki, hiszen esetleg épp hogy erőre kap az ellenfél. Vivi megjelenése talán épp a varázslás fekete és fehér iskolájának visszatérését jelzi. Az *FF* hagyományai szerint a fekete mágia agresszív, és a tűz, golyók, valamint mérges gázok kibocsátásától az állapotváltozásokig sok mindenre képes. A fehér varázslás gyakorlóit gyógyító lények és

harci varázslataik is védelmi, illetve gyógyító természetűek. Egyes fegyvereket csak az egyik varázslóiskola képviselői használhatnak, így egy fekete mágus nem viheti magával a fehér kollégák gyógyító eszközeit, viszont találhat olyan mérges tört, amelyet csak ő viselhet.

A harmadik varázslóiskola, amely újra és újra visszatér a sorozatban, az összehívó varázslat irányzata, amelynek a szörnyek összehívásában van nagy szerepe. Ez valószí-

nűleg ugyanahhoz a „gyűjtsd össze a mitológiai istenségeket” jelleghez vezet majd, amelyet a Materia védelmi erői és az Esperek esetében láttunk. Az összehívási animációk hossza még nem tisztázott. Volt némi morgolódás a hasonló animációk vontatottsága miatt az *FFVIII* esetében, s a Square meghallgatta a sirákokat. Sakaguchi azonban nem tágit: „Amit meg kell mutatnunk, azt meg is fogjuk, annak rendje és módja szerint.”



Bekukkantás
Garnet (balra) és Salamander (fent) életébe

A MOZI FANTASZTIKUS VILÁGA

A SQUARE DESIGNJA A FILMVÁSZNON

SA Square Hawaii animációs stúdiója folytatja a már megkezdett munkát a *Final Fantasy - The Movie* című filmen. Hiro-nobu Sakaguchi vezetésével két amerikai, Jack Fletcher III és Al Reinert épp a forgatókönyvön dolgozik.

Mielőtt elszörnyednél az ismeretlen nevek hallatán, hadd jegyezzük meg, hogy Reinert

az *Apollo13*-mal és a *From The Earth To The Moon* című NASA-asztródramával szerzett magának hírnevet, Fletchernek pedig szinkronszínész és animáció-rendezősi múltja van (*Acon Flux*, *Kiki's Delivery Service*, *Tenchi Muyo*). A hangok között olyan csillagokat is felfedezhetünk majd, mint Ming-Na Went, Alec Baldwin, James Woods-ot,

Donald Sutherlandet, Ving Rhames-t, Steve Buscemi és Peri Gilpin társaságában.

A helyszín az Apokalipszis utáni Fold 2065-ben, a témák között pedig a „szerelem, barátság, álom, kaland, élet és halál” is megfordul majd. Mindez azonban cseppet sem árt majd a küzdelmek és csaták színvonalának. Mint a sorozat összes epizódja, a *Final*

Fantasy - The Movie is teljesen új és egyéni történettel szolgál és remélhetőleg ezzel el is kerüli azt a szörnyű problémát, amelyet a játékok filmre vitele rendszerint jelent.

A filmnek szentelt Sony Pictures Entertainment internetes honlapon (www.finalfantasy.com) három másodperces videó-bejátszásokat tekinthetünk meg. Az eddigi legjobb

részlet az, amikor egy talpig felfegyverzett harcos átrepül az űrön, hogy harcosaival egy elpusztult városképet testesítsen meg. Mivel elég egyértelmű, hogy a számítógépes grafika majdnem annyi munkát kíván, mint a Kínai Nagy Fal megépítése, a film megjelenésére talán 2001-ben kerül majd sor.

Szemek.

Rozsdás kocsik. Éjszakai látás. Egő hajók az Orion mellett. Ime, egy kis ízelítő a Square terméséből!



FINAL FANTASY – AZ ÚJ KORSZAK

Ez tehát a *Final Fantasy IX* – az utolsó *Final Fantasy* a PlayStationön – de a sorozatnak még közel sincs vége. Az *FFX* és az *FFXI* már készülődésben van, és a sorsuk nem csak a PlayStation2-vel fonódik majd össze, hanem egy új szolgáltatással is, amelynek neve *Play Online* lesz. A Square szándékai szerint a szolgáltatás 2001 tavaszáig beindul.

A bétatesztelés Japánban idén ősszel indul majd, amikor a Square egy korai *FFX*-et ad majd a hardver készletekhez, amelyeket a PC és PS2 tesztelőknél küldtek ki. Az

FFX alapvetően szóló játék lesz, de hozzáfértést nyújt majd a *Play Online* hálózathoz is, így a résztvevők tippeket és stratégiákat leshetnek el egymástól, s új fegyvereket, illetve tárgyakat tölthetnek majd le, vagy épp traccsolhatnak egyet pihenésként a chat-roomokban. Az *FFX* végső változata 2001 tavaszán jelenik majd meg.

Az *FFXI* még nagyobb ambíciókkal rendelkezik, hiszen teljesen on-line élményt nyújt majd. A program célja az, hogy egy hálózati fantasy-világot hozzon létre, amelyet CGI-grafika segítségével építenek majd fel, és azok a játékosok lakják majd, akik a világhálóra lépve bekapcsolódnak majd a

„A program célja az, hogy egy hálózati fantasy-világot hozzon létre, amelyet CGI-grafika segítségével építenek majd fel, és azok a játékosok lakják majd, akik a világhálóra lépve bekapcsolódnak majd a játékba...”

játékba. Az első demó, amelyet a Square Millennium című rendezvényen láthattunk, az *Ultima Online*, vagy az *EverQuest* játéktílusát ígéri, s egy tömlöc bejáratánál gyűlik össze virtuálisan három, távoli játékos. (Tekintettel arra, hogy az *Ultima Online*-ban időnként időtlenségbe csapnak át a párbeszéd, felmerül a kérdés, hogy vajon a Square hogy küzd meg ezzel a problémával az *FF* esetében? OK, talán korai még kicsit a kérdés...)

A *Play Online* a várakozások szerint sok egyéb szolgáltatást is nyújt majd a játékok mellett, így e-mailt, chatet, és keresést az Interneten. Naponta megjelenő manga kép-

regények, zenei és sporttémák teszik majd ki a tartalom fennmaradó részét, míg az e-kereskedelmi részleg segítségével hardvert, szoftvert, filmeket és egyéb árucikkeket rendelhetnek majd a játékosok. Azt megemlítve, hogy a rendszer esetleg híreket is szolgáltatna és felhívhatná a figyelmet közérdekű ügyekre, Sakaguchi azt válaszolta, hogy szeretné, ha bármi passzívabb élmény helyett a játékosok élveznék a játékot. „Az egyik álom az, hogy ebben a „képzeltbeli világ” ne csak a kommunikációról szóljon, hanem egyebek mellett megvalósuljon a jótékonykodás is.” A csábító jövő... ■

FINAL FANTASY FAUNA 101

BUNYÓSKALAUZ A SQUARE LEGJOBB JÁTÉKAHOZ



Teremtény: A Moogles
Hol látták először: Dorga háza, *FFIII* (NES, 1990, Japán)
Ismeret élőhelyei: Moogles erdő, Narshe barlangjai, Eiko vityillója

E ár Chocobót még nem láttunk, a Moogles szintén egy visszatérő faj a sorozat vadvilágában, amely most a kilencedik részben tűnik fel. A már tízéves múltra visszatekintő Moogles hatalmas, szőrös boltosként jelentek meg az *FFII*-ban (NES) és azóta is felbukkantak néha-néha.

A Gameboy-ra készült *Seiken Densetsu*-ban (amelyet az USA-ban *Final Fantasy Adventure*-ként ismertek) rossz lények voltak, amellyé mi magunk válhattunk egy varázslatok köszönhetően, az *FFV*-

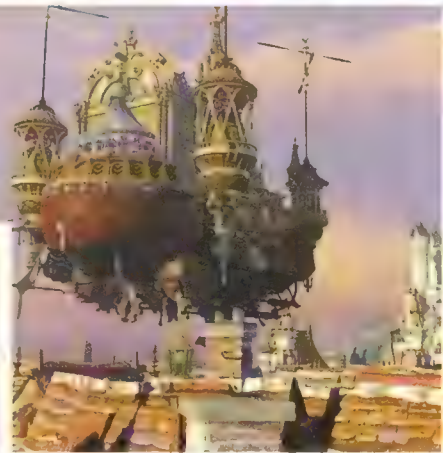
ban és a *Secret of Mana*-ban pedig áldozatok voltak, akiket meg kellett mentenünk. Az *FFVI*-ban a Moogles végre irányítható karakterre vált.

Párán talán joggal kérdőjelezzük meg, hogy mit keres egy ilyen szörnyök egy komolyabb játékban. Tény, hogy jól mutatnának a monitor tetején, amilyen huszonegyedik századi moncsisiként. Néha viszont már-már idegesítően édesekesek voltak ezek a lények. Az *FFVII* készítői felismerték vonzerejük mindkét oldalát.

Míg a megsemmisíthető „hómacskák” a snowboard-pályán tényleg viccesek voltak, a *Mag House* arcade játék amolyan komikus imitálása volt az élményítő japán játékautomaták programjainak. Hát ennyi a sztori. Itt a vége, fuss el véle... ■



„Feladom... Meghalok...” mondja a japán felirat, amely Vivi Ornitier mélypontjánál tűnik fel a képernyőn (lent)





Sniper

**A GONOSZ BENNED ÉL.
ENGEDD SZABADON!**



FORGALMAZZA: N-TEC TEL.: 261-1219

KAPHATÓ A Media Markt ÁRUHÁZAKBAN

Media Markt Westend City Center
Media Markt Europark Kispeszt
Media Markt Fehér Palota Bevásárlóközpont - Székesfehérvár

**A DEKORÁCIÓ
NEM MATRICA**

PS2 FELDERÍTÉS



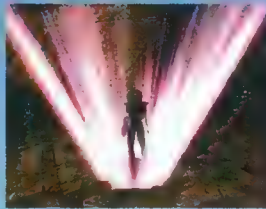
HÍRÖZÖN A PLAYSTATION2 VILÁGÁBÓL

EBBEN A HÓNAPBAN...

ANGYALSZEMEK

Az SCI Titanium Angels elnevezésű bizarr terméke már megkezdte a PlayStation2 felé vezető útját. Vajon megfelel az elvárásoknak?

31. oldal



AZ OLASZ MUNKA

Az Acclaim nem sokára kiadja a Ferrari 360 Challenget – és mi játszhatunk vele! Esetleg még több GT2000?

32. oldal



THUNDERBIRDS

Igenis, asszonyom! Vadonatúj képek és hírmorzsák a Deep Red legújabb szerzeményéről.

32. oldal



KONAMI LISTA

Silent Scope, Age Of Empires, és a Kojima ZOE-ja... tekintsd meg a Konami legújabb PS2-s ígéreteit!

34. oldal



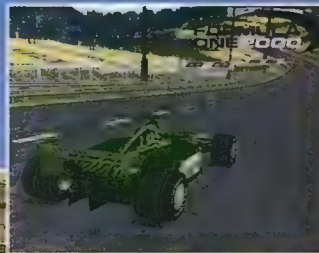
PLUSZ!

STARSKY ÉS HUTCH ÁTVESZIK AZ IRÁNYÍTÁST... A FIFA ELŐSZÖR JAPÁNBA VÁRHATÓ... A READY 2 RUMBLE ÉS A ROUND 2... A KOJIMA VISSZATÉRÉSE: ZOE... ÉS VÉGÜL, DE NEM UTOLSÓSORBAN A GUNSLINGER...



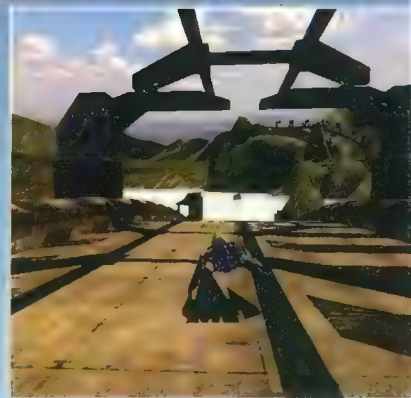
CSAK A LÉLEK SZÁMÍT..

Abbéli igyekezetükben, hogy a nosztalgiair vágyóknak is a kedvében járjon, az Empire szerződést kötött a Sony Pictures-szal egy PS2-s játék kiadására, ami az egyik klasszikus '70-es évekbeli rendőrsorozatot, a Starsky és Hutch-ot dolgozza föl. Az Empire szövegírója, Ian Higgins érthetően „abszolút elégedett” azzal, hogy sikerült megszerezniük ezt a nagyszerű licenct. Bár jelen pillanatban még pontos részletek nem kerültek napvilágra, várhatóan tökéletes polygon-modelleket kapunk majd Starsky-ról, Hutch-ról, Huggy Bear-ról, és természetesen a jellegzetes Ford Gran Torinoról. Reszkess, Driver...



Egy Sony-s játék...

Formula One 2000 gyönyörű grafikája (közvetlenül balra), a Spin szinte tökéletesen modellezett autói (közvetlenül balra), és a The Getaway foto-realistikus külseje sok időre gép elé köt majd, míg a Wipeout Fusion (lent) maga a JÖVŐ...



DEI SONY JÁTEKOK ANGLIÁBAN

JÖNNÉK A BRITEK

A SONY BEJELENTI A SZIGETORSZÁGBA TERVEZETT JÁTEKAIT

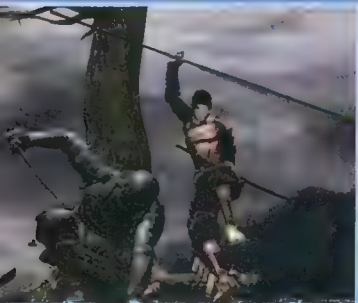
A Sony Computer Entertainment Europe hivatalosan is bejelentette a PS2 „Első Év”-ének kezdeti kiadási listáját, amelyen megtalálható többek között a Wipeout, a Formula One és a This Is Football következő generációs verziója.

„1995 óta a SCEE a legjobb programozói és fejlesztési tehetségek támogatásának politikáját folytatta” – jelentette ki Julian Montes, a SCEE fejlesztési részlegének elnökhelyettese. „A stúdiók már bebizonyították, hogy rendelkeznek a technológiai alapokkal a PS2 végtelen lehetőségeinek kiaknázásához. Nagyon érdekes lesz megfigyelni, hogy milyen messze tolhatók ki a konzol képességei...” A lista élén a Wipeout Fusion található. A 2150-es évben játszódó új Wipeout 9000-s bajnokság az anti-gravitációs

gépek újrapiált és feljavított példányait szerepelteti majd, amelyek gyorsabbak, és mozgékonyabbak, mint eddig. A Wipeout pályákat szintén felújították, ennek köszönhetően az útvonalválasztás sokkal kötetlenebbé vált, így a versenyzőknek saját döntéseik alapján kell az irányokat megválasztani, sőt, Rollcage Stage stílusban még fejfel lefele is versenyezhetnek. Az eddig három játékért felelős Studio Liverpool (A Psygnosys egy része) fejlesztésében készül Wipeout modelljei és pályái természetesen megfelelnek majd a Wipeout rajongók elvárásainak, míg a játszhatóság azokat is megadja majd, akik még nem ismerik a sorozatot. Az ex-Psygnosys gárda még a Formula One 2000 készítéséért is felelős. A PS1-es verzió a Studio33 fejlesztésében készül, és a Studio Liverpool PS2-s darabja amellett, hogy szerepelteti a jelenlegi

pályákat és versenyzőket, néhány egyedi jellemzővel várhatóan állva hagyja majd a többi Formula 1-es játékot. A gyönyörű grafika és a sztereó hang mellett a Formula One 2000-ben lehetőség lesz arra is, hogy a meccsadatokat eltárolja a memóriakártyán, és összehasonlítsa a verseny állásával, hogy később a játékosok értékelésénél korrigálhassák őket. A visszajátszási rendszer segítségével a játékosok különböző kameraállásokat használhatnak, közelíthetnek, és a verseny nagy részét visszajátszathatják. Ezeket a visszajátszásokat el lehet menteni a memóriakártyára, hogy aztán egy új játékba visszatöltve összehasonlíthassák a többivel.

Ahogy az a múlt havi számunkból is kiderült, a Sony többi stúdiója is PS2-s játékokon dolgozik. A Studio Soho (Total NBA, Porsche Challenge) fejlesztésében készül The Getaway



TALPIG NINDZSÁBAN

Míg a legtöbb japán PS2-s játék, amiről tudósítottunk, nem lesz átírva európai verzióra, nagyon valószínű, hogy a Capcom szamurájós kalandjátéka, az *Onimusha: The Demon Warrior* képes lesz megtenni azt a hosszú repülőutat... Ahogyan a *Resident Evil* forgalmazása is a Virgintől az Eidos kezébe került, az *Onimusha* is Lara európai kiadásának gondozásában jelenik majd meg. A legújabb hír az, hogy a főhős szamuráj, Samanosuke azan kardcsapásai nagyon speciális sérüléseket okoznak majd; ezek befolyásolják majd azt is, hogy egy adott karakter miként viselkedjen, és persze vödörzámra várható az ezzel járó paradicsomlé is. Gyönyörű...



NEHÉZFÉMEK

A szürreális idegen világban játszódó *Titanium Angels* egy 3D akció/kaland lesz, ahol egy megszállott fejedelmű, Carmen Blake bőrébe bújhat az, akinek még intelligens, pókezerű acéljarműve, Titan is a segítségére van. A fegyverek, pályák, és a csavaros történetet kiegészítő lélegzetelállító látványvilág széles skáláját felvonultató *Titanium Angels*-re érdemes lesz várni, míg a SCI 2000 utolsó negyedévében megjeleneti.



„A forradalmian új animációk használatával megvalósul a kipufogófüst modellezése...”

Radius jelenleg a *Dropship*-en dolgozik. Ebben az űrstratégiában a játékosok egy zöldfülű pilóta szerepében találják magukat, aki belekeveredik egy jövőbeli háborúba, és különböző háborús zónákba repülve kell a gyalogosokat és a tüzérséget biztonságban a bolygófelzártnak juttatni. A három játékmód – Space To Ground (űr-föld), Real-Time Strategy (valós idejű stratégia), Flight Sim Combat (repülőgép-szimulátor) – a játékosnak úgy kell irányítania ezeket a hadműveleteket, hogy végül döntően megváltoztassa eme galaktikus konfliktus a menetét.

De térjünk csak vissza a Földre: végre konkrét részleteket tudtunk meg a Sony új PS2-s rally játékaról, amit az Evolution Studios készít, és amiről a legutóbbi számban írtunk. A 48 pályán játszódó versenyprogram (ezek között van a sivatagi tölgyes a havas pályákig minden) az Evo Rally munkacímét viseli, és hihetetlen részletességgel modellezett autót és pályákat láthatunk majd benne, valóságghú módon sérülő autókkal és foto-realistikus virtuális vezetőkkel.

Míg a SCEE angliai stúdióit hirdeti, a többi „Első Éves” projectet a messi távolban tanyázó csapatok készítik. Az ausztráliai székhelyű Rattbag Pty Ltd. által fejlesztett *Spin – Sprint Car Racing* a népszerű amerikai sporton alapuló autó-szimulátor. A hihetetlenül veszélyes és ütközésekkel teli versenyben a sprint-autók föld-pályán száguldanak körbe 250 km/órás sebességgel, és a játék ezt a hangulatot szeretné visszaadni, élethű fizikai modellezéssel. A Rattbag forradalmian új animációkat ígér, amelyekben megvalósul a kipufogó füstje, a sárral borított pályák, és a tönkretett kocsik. A

játékosok képesek lesznek majd járgányuk javítására is, mivel azok gyakran lefulladnak vagy tönkremennek. Mivel a Rattbag már számos PC-s játékot tudhat maga mögött (*Powerslide*, *Leadfoot*, és a *DTR*, *Dirt Track Racing*, amely elnyerte a Computer Games „Az Év On-line autószimulátora” díját), a *Sprint*-re érdemes lesz odafigyelni.

A szintén külföldön, pontosabban a Seattle-i Surreal Software gondozásában készülő *Drakan* egy 3D fantasy-kalandjáték, amelynek főhőse Rhynn, a fiatal hősnő, aki sárkány

(akivel egyébként megosztják a lelket), Atokh segítségével küzdi magát végig ezen a misztikus kalandon. A játék a 3D kalandjátékok (nyolc hatalmas méretű világ vár felfedezésre), a szerepjátékok (a *Drakan*nak egy sajátos csere-rendszere van, ahol a játékosok fejleszthetik a képességeiket), a közelharc (a fegyverek, a varázslat, és Atokh sárkány-képességei mind szerepet kapnak) keveréke, olyan jellemzőkkel, mint a 3D-s repülés, az arcmimika, és valós idejű animációk, amelyek mind a játék szabadon bejárható játémenetét segítik. Az eredeti *Drakan* nagy siker volt PC-n, és a PS2-s verzió ennek a legjobb tulajdonságait igyekszik magába olvasztani.

Ezekről és a többi PS2-re érkező játékról még többet megtudhattok a jövő havi számban, ahol a PSM az E3-ról tudósít.



Dupla Drakan... Az eredeti PC-s játékban gyönyörű légitáncok voltak (csak sárkányokkal), és a folytatás még többet ígér (fent). A *Dropship* (balra) talán befejezetlennek tűnhet, de a játék nagyon jó.

gy *Driver*-szerű akció-kaland, aminek főszereplője egy profi bankrabló, Mark megpróbálja maga mögött hagyni bűnöző múltját, de amikor a játék elrögzíti az alvilág egyik főnöke, Charlie Jolson, újból alá kell merülnie a londoni bűnözők közé, hogy megmenekesse őt. A fővárosban játszódó *Getaway* fejlesztői a valódi London mintegy hetven négyzetkilométert építettek fel a játékban. Akár ötven tökéletesen modellezett autót vezettek, akár gyalog kívánnak eljutni, a játékosok a főváros minden kényszerűsége között közeledhetnek – Oxford Street-en futva, vagy a Tower Of London előtt szaggatva fel a színpadot néhány kézfékes fordulóval. A játék igazi színészek modelljeit használja, és a mozi-szerű, valóságghú mélyre törekszik – a Studio Soho legújabb darabjával nyilvánvalóan a *Driver* babéraitra tör...

A Soho csapat ezenkívül még a tavalyi focis játék, a *This Is Football* következő generációs részén is dolgozik. Bár a PSM tudja, hogy a *FI 2000*-hez hasonlóan ennek a játéknak is lesz PS2-es verziója, a *This Is Football 2* (munkacím) fejlettebb MI-t, új különleges mozgásokat, és gyorsabb, reakcióképesebb játékosmozgást tartalmaz majd. A Studio Soho ezenkívül még több csapatot és versenyt ígér, valamint egy új Scool Football (iskolai foci) és egy Timewarp (időtűzés) módot, az utóbbiban az elmúlt ötven év legnagyobb csapatait próbálhatod ki. A foto-realistikus, több mint 3000 poligonos játékos-modelleket, kifinomult arc-mimikát, és profi mérnökök által tervezett stadionokat ígérő játék személyében a FIFA és az ISS talán új riválisra akad.

A szintén Angliában fejlesztő Studio Camdem (*Team Buddies*, *Blast*

ÉS IGEN, IGEN: VAN MASIK...

MED TÖBB SONY JÁTÉK VÁRHATÓ

A SCEE-s Juan Montes szerint „A jelenlegi listán csak a folyamatban lévő projectek kis része szerepel. A következő pár évben a fogyasztók jónéhány forradalmian új saját fejlesztésű PS2 termékkel lesznek gazdagabbak.”

Hogy miről beszél? A többi PS2-s játékról, amelyek az európai piacon jelennek majd meg. Ami teljesen biztos, hogy az olyanok, mint a *Gran Turismo 2000*, a *Tekken Tag Tournament*, és a *Ridge Racer V* (lásd a következő számot az utóbbi két darab fejlesztőivel készítenő exkluzív riportért) megjelennek nálunk is, miközben a szintén SCE-tulajdonban lévő 989 Studios is csatlakozik a felhozatalhoz – a PSM konverziós tippei a 989-től a következők: a *Syphon Filter*, a *Twisted Metal*, és még talán az internetes *Everquest*.

Vissza Európába: a Sony következő fejlesztőgárdáinál is folyik a munka: Studio Leads (*Global Domination*, *Lemmings Compilation*, és *WipJout*), Studio Cambridge (a *MediEvil* és a *MediEvil 2*, és ahogy arról ár a múlt havi számban írtunk, a mesészerű kalandjáték, a *Fable*), Revolution Software. Lehet, hogy ezáltal biztosítva van az animált kalandjáték, a *Broken Sword*, és az előreláthatóan hatalmas sikert arató *In Cold Blood* PS2-s verzió

ja? A PSM-nek nyilatkozva a Revolution-ös Charles Cecil felfedte, hogy „a következő *Broken Sword* szintén történelmi alapokon nyugszik majd – valószínűleg az első rész környezetéből fogunk meríteni. A *Broken Sword 3* sokkal inkább az árnyékok közötti lopakodásról és a tárgyak közvetlen leltárból való használatáról szól majd, mint a point-n-click környezetbe írt első rész.” A *Broken Sword*-öt felretétve Cecil azt is megemlítette, hogy egyelőre nem kíván több folytatást készíteni, és a megjelölhető PS2-s *In Cold Blood 2* helyett egy „teljesen új játékkal” szándékozik kijönni. Király.



Broken Sword. A harmadik rész már készül PS2-re.



A BÁBOK URA

Ahogy attól már a múlt havi számban is tudósítottunk, a Deep Red által fejlesztett akció/stratégia, a *Thunderbirds* már készülő PS2-re. A játék 2085-ben játszódik; a Tracy családnak, Ludy Penelope-nak és Parkernak a gonosz Hoodot kell üldöznie kilenc világ harminc pályáján, mindenhol, a mélyürtől a sivatagig bezárólag. Öt Thunderbird áll a rendelkezésedre, 20 egyedi járművel, és egy hatalmas marketing-gépezettel, amely vissza kívánja hozni hőseinket a köztudatba. Az SCI-s *Thunderbirds* előreláthatólag 2001 utolsó negyedében jelenik majd meg.



SQUARE ÜGYLETEK

Annak ellenére, hogy leginkább a *Final Fantasy IX*-ről felröppent híreket figyeltük, nem feledkeztünk meg a Square többi játékaról sem. A kiadó megjelenteti még az *All Star Wrestling Ring II*-t Japánban, május 25-én, és ugyanazon a napon a *FIFA PS2-s* verzióját, amit a *Snowboard Supercross*-hoz hasonlóan az EA-Square közösen ad majd ki. A *FIFA: Soccer Championship* elnevezésű játékban szerepel egy négyjátékos mód is, és leginkább a japán világkupára és az ottani hősré, Nakatára koncentrál. Nemsokára olvashatsz a PS2-s *FIFA*-ról is.



Ágaskodó paripa.
A Ferrari megtagadta a licencet a Polygon-tól a GT számára. Elég nagy bizodalomuk lehet a 360 Challenge-ben



LI FERRARIS JÁTEK

AZ OLASZ MUNKA

A FERRARI VÉGIGDÜBÖRÖG A PLAYSTATION2-N A FERRARI 360 CHALLENGE-BEN

A vezetés és a konzol szerelmesei egyaránt régóta várnak már arra, hogy egy Ferrari-t vezethessenek. Az Acclaim PS2-s játékaival, a *Ferrari 360 Challenge*-dzel most ez az álom megvalósulhat. Porsche mellett a Ferrari azon nagy nevek egyike, akik elkerülték a *Gran Turismo* főnök, Kazunori Yamauchi „játékosítását”, és miután a *PSM* kipróbálta a szóban forgó Ferraris játékot, sajnálhatja is: mi meg ugye örülhetünk az első darabnak az Acclaim PS2-s játék-áradatából.

A *Ferrari 360 Challenge* a Brain In A Jar, egy új fejlesztőgárda készítésében íródik (az ex-Psygnosis-os Leeds arcok, Matthew Gabriel

(ügyvezető igazgató), Carl Dalton (művészeti vezető), és Ollie Wright (technikai vezető/főprogramozó) alapították, előzőleg egy PC-s röpködős sci-fi játékon, a *Lander*-en dolgoztak). A csapat jelenleg éppen új embereket toboroz, és a Cheshire-i Oulton Park-i versenypálya melletti irodákba költöznek, hogy képesek legyenek átültetni a Ferrari-t PlayStation2-re.

„Az utolsó hat-hét hónapot szerződéskötésekkel töltöttük el, ez sokkal több idő, mint amire eredetileg számítottunk.” – árulja el Matthew – „Mivel most már aláírták őket, elkezdhetjük a tulajdonképpeni munkát; a legkorábban jövő Húsvétra leszünk készen. A licenc, amit sikerült megszerezni, a 360 Challenge,

nem az utcai autók jogai.” Azoknak, akik esetleg nem tudnák, a 360 Challenge nem közönséges verseny. Ez a Ferrari saját rendezésű versenysorozat, amely az öt kontinensen több, mint 150 versenyző részvételével folyik, és több millió Manello-fanatikus csorgatja a nyálát utána a TV közvetítések alkalmával. Ezek miatt a játék a szokásos vezetős programok kategóriájába esik, azonban a Brain In A Jar el akarja készíteni a PS2 első,

igazán egyedi versenyjátékát.

„Nyolc verseny-helyszín lesz, amelyek hasonlóan épülnek majd fel, mint az amerikai körök, és a Silverstone, ahol a körök meg vannak osztva, de a verseny megvalósításának módja még gyerekcipőben jár.” – magyarázza Carl. „Az igazi 360 Challenge egy nap alatt két versenyt indít, mindkettő különböző hosszúságú pályákon, különböző számú körrel. Követhetnénk ezt az utat, de sze-

retnének valami olyasmit létrehozni, mint a Gran Prix, és az egészet sokkal dicsőségebb kontósba bújtatni, ahol oda-vissza utazgatsz, különböző pályákon versenyezve.

Van még rengeteg jellemzője az igazi 3660 Challenge-nek, amit szeretnének belevinni a játékba. Ott van például a kedvencem, ami a való életben a Gentleman's Trophy (úriemberek trófeája) nevet viseli, amit külön kérni kell a versenysorozat megkezdésekor. Itt is a teljesítményedet pontozzák, de értékelik a fair play-t is, és kizárhatnak a rendezők, ha úgy érzed, túlságosan sport szerűtlenül viselkedsz, mivel a versenyzőknek úriemberek módjára kell vezetniük is.”

Ez a hozzáállás – egy versenypre-

„Kizárhatnak a rendezők, ha úgy érzed, túlságosan sportszerűtlenül vezetsz...”



EGY NEGYEDNYI RPG

Míg a nyugati világ csak a PS2-t várja, a japánok továbbra is az RPG-k lázában égnek, és miután a From Software kihozta az *Armored Core*-t és az *Evergrace*-t, a matematikai alapokról elnevezett *1/4 vár* megjelenése idén télen. Ez a stratégiai alapú szerepjáték négy harcosról szól, akik egy felelősségteljes démonkirállyal csatáznak, és végül kivégzik. A játék helyszínei a hatalmas arénák, és a többkarakteres csaták mellett a bizzar szörnyek (van itt például mutáns csótány) kivitelezésére összpontosít majd. Köszí szépen, maradunk az *Armored Core*-nál...



KÉSZÜLJ FEL...

A Midway bejelentette, hogy az arcade klasszikus *Spy Hunter* PS2-re átirata mellett a rajzfilmszerű bokejáték folytatásának, a *Ready 2 Rumble: Round 2* PlayStation2-nek a megjelenésére is készülnek. Mivel az első rész nagy sikert aratott PlayStationön és DreamCaston, várható, hogy a folytatásban hatalmas mennyiségű harcos szerepel majd; a játék a PlayStation2 amerikai megjelenésekor kerül a boltokba. További infók a következő hónapban...

Nem rossz... a világ legizlésebb autói? Nagyon úgy tűnik. Csak megeléged a szemeidet, és a játék is megjön...



am, ahol nem akarsz péppé zúzni a kocsidat – emeli ki a *Ferrari 360 Challenge*-t a szokásos versenyjátékok sorából. Valóban, a *Brain In A Jar* kicsi lenyűgözve attól, amit eddig láthattak:

„Művészeti szempontból (a *Ridge Racer V*) nagyon szép.” – folytatja Carl – „de a *GT2000* úgy néz ki,

mintha szívet készült volna. Megvan otthon a *GT2* PlayStation-ön, és a Seattle-i pálya, amit használnak. Ez utóbbi igazán tetszik, de PS2-n pontosan ugyanaz lett, némi tükröződéssel az ablakokon, és azzal a túl intenzív hő-hullámmal, meg a napfény visszaverésével, amitől az autók egyszerűen túl fényesnek tűnnek.

Hozzá kell tenni, hogy semmi olyat nem vártunk a PlayStation2 játékok első körében, amitől teljesen lemegegyek hibba.”

Ha a *Brain In A Jar* folytatja, amit elkezdett, a *Ferrari 360 Challenge* ott lehet a GT-k mellett már jövő hűsvétkor. Carlnak meggyőződése, hogy ez így lesz:

„Biztosra vesszük, hogy tudunk majd horizontot rajzolni, és az ég színe real-time generálódik; a fizika még a kerekek és az aszfalt kölcsönhatását is modellezi, a versenyzők hihetetlen MI-vel rendelkeznek, az autók fényesek lesznek és szépek, a kocsid valószínűleg patch-modellezéssel készül, és a pályák grafikája a végtelenségig kihasználja majd a konzol adta lehetőségeket... Ezeket mindenki biztosra veszi. Itt már nem csak arról

van szó, hogyan lehetne minél többet eladni a játékból. Mindannyian Ferrari-megszállottak vagyunk, és imádjuk a versenyzést. Ha leülünk, és a munkaidő rovására egész nap csak próbálgatjuk, akkor tudni fogjuk, sikerrel jártunk.”

„Hatalmas érzés lesz vezetni, és egy Ferrari van benne” – mondja Matthew – „Az összes többi már magától jön.”

A PSM egy teljes interjút közöl majd a következő havi számban a *Brain In A Jar*-ral, felfedi a csapat ilhetettségét a *Pokémon*tól, a szerződési nehézségeket a kezelhetetlen Ferrariékkal, a jövőbeli terveiket (HÁROM PS2-s Ferrari játékról volna szó), és mindent a leghihetlenebb MI-ről, ami eddig csak versenyjátékhöz készült. Tutte le Ferrari in Pista!

NÉHÁNY ÖTLET...

AMIKET MEGVÁLÓGÍTHATSZ MAJD, HA VÉGRE HOZZÁNK IS ÉRKEZIK A VÁRVÁRT PS2.

Figyelmeztet, ahogy a *King of the Hill* és a *King of the Hill* DVD is.

Magyar nyelvű kiadás a *King of the Hill* DVD is.

Biztosan az a legfontosabb, hogy a *King of the Hill* DVD is.



Figyelmeztet, ahogy a *King of the Hill* és a *King of the Hill* DVD is.

Magyar nyelvű kiadás a *King of the Hill* DVD is.



Figyelmeztet, ahogy a *King of the Hill* és a *King of the Hill* DVD is.

PS2 LAPZÁRTA UTÁN

NAGYOBB? JOBB? TÖBB?

A PLAYSTATION2 MEREVLEMEZZEL ÉS MODEMMEL ÉRKEZIK MAJD?

Mikor a PSM nyomdába került, még mindig érkeztek hírek arról, hogy a Sony esetleg merevlemez és modemet is ad a konzolhoz az amerikai megjelenésekor – ez állítólag az európaiakra is vonatkozik.

A találgatások forrása a Bloomberg (www.bloomberg.com), akik jelentették, hogy „egy meg nem nevezett Sony alkalmazott” megerősítette, hogy a PS2 amerikai megjelenésekor már a merevlemez és a modemet is meg lehet majd venni. Ami sokat elárul, hogy a Sony America (legalábbis egyelőre) nem tagadja a Bloomberg hírszolgálatát. Sajnos, arról semmit nem tudni, hogy a modem és a merevlemez a PlayStation2-től külön, vagy beépítve kerül megjelenésre – de mindenképpen hatal-

mas lehetőség volna. Egy ilyen esemény tökéletes rendreutasítás volna a Microsoft nemrég bejelentett X-Box-ának, és beverné az utolsó szöveget is a Dreamcast koporsójába (a konzolt Amerikában már úgy meg lehet kapni, ha valaki előfizet a Sega Internetes szolgálatára).

Nos, akkor mi is történik valójában? A PSM tudja, hogy a SCEI PlayStation2 Internetes hálózata határidő előtt készül el Japánban, és hogy Kutaragi mobiltelefonos bejelentése (lásd a 6. oldalon) egy kissé felrázta a dolgokat, és az olyan hálózathoz tartozó játékok bejelentése, mint az *Unreal Tournament*, magával hozza a modem/merevlemez páros szükségességét. Természetesen egy ilyen kiegészítő hozzáadása feltornázná a PS2 árát – a Sony feltételezett

30Gb-s merevlemez durván megháromszorozná, míg a modem csak egy kicsit dobna rajta.

Az utolsó szót még nem mondták ki, de jelenleg nagyon úgy tűnik, hogy a történet marad az, ami – csak egy történet. Miért akarna a Sony újratervezni egy már most is sikeres gépet (a konzolból már kétféle példány kelt el Japánban) ilyen közel a világszerte tervezett megjelenés előtt, és ténny sokkal drágább? A Sony America szóvivő tagadták, hogy a konzol merevlemezrel együtt jelenne meg, inkább azt sugallták, hogy valamilyen beépített hálózati képességgel rendelkezik majd. A Sony Europe nem kívánta kommentálni a hírt, de a szóvivő elmondta a PSM-nek, hogy a következő bejelentésük a konzol rég várt ára, szoftverlistája, és megje-

lenési ideje lesz – erről a következő számban olvashattok majd. Arra is fényt derítünk, hogy mi az igaz az elején leírtakból...



Felejtsetd el. Mind üres. De milyen csábítóak...



A MUZSIKA HANGJAI

Az összes DJ-palántának kötelező már most beszereznie a CodeMasters sikerének, a *Music*-nek a nemsokára megjelenő PS2-s verzióját. A Jester Interactive fejlesztésében készült játék állítólag a király PlayStation1-es zenekészítő egyenes folytatása, de a *PSM*-nek egyre csak a hatalmas hangminta-választék, és az esetleges Internetes támogatottság jár az eszébe... A *PSM* nyomdába kerüléséig a Codemasters-től még nem érkezett semmi hír, de a játék mindenképpen úton van már.



Photography: Kobal

AZ OLASZ MUNKA [MÁR MEGINT]

Mig az Activision jelenleg a PlayStation1-es játékokra koncentrálna, azért elejtettek néhány megjegyzést a következő, PS2-s játékokról is. A *Gunslinger* egy első személyű lövöldözős játék a *Quake III* motorjával, és bár megtalálhatók benne a főbb stílusjegyek az a különbség a *Gunslinger* és az *Unreal Tournament* között, hogy itt a környezet a klasszikus apagetti-westernekből származik. Hogy egy Clint külső hőssel mászkálhatsz körbe, aki ponchót hord, és lelővi Lee Van Cleef-et? Nem rossz, és talán még idén télen megérkezik...



Gyerünk, indulás! Íme a Konami *Shadow Of Destiny*-je



Ide nezzetek!

A *Silent Scope* (fent) és az *Age Of Empires II* (balra) híreink olyan frissek, hogy a Konami még képernyőfotókat sem küldött, ezeket majd jövő hónapban; nem kétséges, hogy a PS2 könnyedén megbirkózik majd ezeknek a játékoknak a grafikájával.

ÚJ JÁTÉKOK A KONAMITÓL

A 2-ES KIADÓ

A KONAMI IDEI TERVEI

A Konami mondhatja magának az eddigi legnagyobb PlayStation2 licenct, ugyanis Európában 2001 márciusáig tíz PS2-s játékot kívánnak megjeleníteni.

A konzol idén ősze tervezett megjelenésére a Konami a következő játékok új generációs verzióit adja ki: *Superstar Soccer* (ennek a neve ISS 2000 lesz), *International Track&Field*, és egy régi stílusú lövöldözős, a *Gradius*, amely a *Gradius III* és *IV* játéktérmi szintű

újrafeldolgozása. Kunio Neo, a Konami Europe Ltd. Elnöke kijelentette, hogy „a PlayStation2 japán és európai megjelenése közötti eltérés azzal a lehetőséggel ajándékozott meg bennünket, hogy számos igényes játékot jelentethetünk meg az európai megjelenéssel együtt.”

És mi a helyzet a többivel? Nos, a Konami aranybányán ül, miután bejelentették jónéhány vadonatúj PS2-s projektet. A *Silent Hill* és a *Metal Gear Solid* hivatalosan is megerősített folytatásai mellett a Konami exkluzívan a *PSM*-nek

elárulta, hogy az ellentmondásos orvlövész-játék, a *Silent Scope* (az Amusement Showcase International Eladási Díjának nyertese, mint az idei év legtöbb példányban elkelt arcade játéka) is készülődik PS2-re – puska-perifériáról egyelőre még nem esett szó, de várható, hogy az erőszakot NEM fogják vészni a játékban. Még jobb hír, hogy a kiadó és a Microsoft szerződése alapján az *Age Of Empires II* (a középkori stratégia-siker PC-re) és a *Motocross Madness* is elkészül majd PS2-re, utánuk még jónéhány

játékkal – remélhetőleg ezek között lesz a *Driver*-szerű *Midtown Madness* is, és a *Freelancer/Starlancer* páros, mindkettő űrhajó-szimulátor.

A japán fejlesztőgárdákat hajtva a Konami jelenleg a *Seven Blades*-szen (egy samurájós kalandjáték, aminek a részletei egyelőre pont olyan titokzatosak, mint a neve), és a *Shadow Of Destiny*-n dolgozik – ez utóbbi a japán *The Day of The*

Walpurgis átnevezése, egyébként pedig egy sajátos stílusú rejtély-kalandjáték, ami a 16. századi Európában játszódik, és a főhőst, Eike Kusch-t titokzatos körülmények között meggyilkolják. Kusch ekkor a másvilágra kerül, ahol egy fauszt szerződést köt egy démonnal/angyallal (a karakter szándékai egyelőre ismeretlenek), hogy visszamehessen az időben és megmenthesse önmagát, másnak álcázva. Ha

„A Silent Scope is készül PS2-re – puska-perifériáról szóló híreket még nem erősítették meg, de...”



TE IS LEHETNÉL AZ

Ahelyett, hogy a Kessen babárainak üldögnének, a Koei keményen dolgozik a *Shin Dynasty Fighter*-en. Az idén nyáron megjelenő darab a Kessen real-time stratégiai elemeit vegyíti a verekedős játékok dinamizmusával. A Koei ezenkívül lehetőséget kínál a játékosoknak a következő játékokban való szereplésre. A jelentkezőknek el kell küldeniük nevüket, címüket, korukat, nemüket, telefonszámukat, e-mailben három, különböző oldalról (jobb, bal, elől) készített képpel együtt a 3dmodel@koei.co.jp címre. Amellett, hogy szerepelnek a játékban, a kiválasztott szerencsések még ajándékot is kapnak. Már most küldd el!



ÉS VÉGÜL...

És végül egy lista a Japánban megjelenő cuccokról. A *Sky Surfer* megjelenését követően az Idea Factory a *Mechsmith Rundimen* (egy *Front Mission*-szerű mech-es kalandjáték), a *Kingdom Of Chaos-on* (egy internetes fantasy-RPG, balra), a *Gun Hearts-on* (egy fénypisztolyos lövöldözős), és egy bizarr szerelmi játék/háborús stratégia hibriden dolgozik. Emellett az Enix (a *OStory* készítői) egy *Blade Arts* nevű samurájos kalandjátékot ír, míg a Koei a *Kessen* sikere után egy „romantikus háborús játék”-kal, az *Angelique Treis*-szel kíván kijönni. Ne is mondd...



ÉN, A ROBOT

A METAL GEAR
SOLID KISZÓRÍTÓ
MOST ITT JÖN A ZOE

Míg a PlayStation univerzum Hideo Kojima PS2-s *Metal Gear Solid* folytatására vár, az ember egy másik következő generációs darabon dolgozik. A Konami kiadásában jövőre megjelenő *ZOE: Zane Of The Enders* egy 3D-s mech/kalandjáték, ahol a főszereplő ADA, egy intelligens fedélzeti számítógép segíti, akinek az egyénisége az alapján változik, ahogy a játékos az Orbital Frame mech-et irányítja. A kivitelezésért Kojima-szan a felelős, a játék szétlőhető hátterein a *Metal Gear* tervezője, Yoji Shinkawa dolgozik, és az elismert rajzfilm-rajzoló, Nobuyoshi Nishimura (*Gundam V*) adja a tehetségét a szereplők megtervezéséhez – a *ZOE* így hatalmas siker lehet. A *PSM* megnézte a márciusi Tokyo Game Show-n egy mech-csata közvetítését, amelyből egy *omega Boost/Panzer Dragoon*-típusú játékmenetre lehet következtetni, amit hogyha egy kalandjáték mélységével kombinál, Hideo Kojima válhat azzá az emberré PS2-n, akire oda kell figyelni. Még több infó a *ZOE*-ről a következő számban, ahol a *PSM* meginterjúvolja Hideo Kojima-t egy másik jelentéktelen játékkal kapcsolatban, amin dolgozik. Igen, Snake visszatért... ■



Íme, a *ZOE*. Magas; a neve talán egy lányé, de a lábakkal bőven ellátott *ZOE*-t a *Metal Gear Solid* tervezője készíti. Mutassunk egy kis tiszteletet...

z megtörtént, egyéb gyilkosságok elderítése vár rád, ahogy nő a hatalmad és a jelentősebbé válik szereped a történetben. A játékot ugyanaz az R&D csapat készítette, mint a *Silnet Hilt*, és a *Resi*-szerű kalandjáték ördögi hangulata („A halál megtanít, hogyan élj”) a játék egyik belső szlogenje) biztosan emlékeztet majd a tavalyi horror-ikere, míg az intro, amit a *PSM*-nek a Tokyo game Show-n volt szerencséje megsejmelni, azt az érzelmi töltést ígéri, amilyen eddig sajnos hiányzott a PS2 játékokból.

Az RPG rajongóknak sem kell csalódnodniuk. A nálunk valószínűleg *Red* néven futó *Ring Of Red* egy mech-es RPG, amely a *Square Front Mission* sorozatára hasonlít. Az egy

párhuzamos, Második Világháború utáni valóságban játszódó programot várhatólag a real-time stratégia (a csatákat egy hatalmas térképen lehet megtervezni) és a szenzációs akció jellemzi majd.

Dave Cox, a Konami európai termékmenedzsere boldog ember: „Ez az év fantasztikus lesz a Konami számára” – mondja Cox – „A játékaikban sikerült elszakadni a szokásos témáktól, és mérföldekkel járunk azon játékok előtt, amiket a többi fejlesztő mutatott be. Ja, és még valami... Kojima-szan (a *Metal Gear* szülőatyja) két hatalmas projecten dolgozik (lásd az „Én, a robot”-ot feljebb), és abból, amit látam belőle, azt kell mondanom, hogy még lesznek meglepetések!” ■

Nagy falat... Még egy kis goblin-püfölés fantasy a *Reiselled*-ben



JÖN! JÖN!

A LEGUTÓBBI DÁTUMOK A PS2 JAPAN RAJONGÓINK EUROPAI IDŐPONTOK A KÖVETKEZŐ SZÁMBAN

MÁR KAPHATÓ ILLO

Street Mah-Jongg 2	1000
Sky Surfer	1000
Samurai 8	1000
ESony	1000
Evergrace	1000
Gekikukan Pro Baseball	1000
Wild Wild Racing	1000
Primal Image Vol 1	1000
Jikkys Powerful Pro Baseball 7	1000
American Arcade	1000
Jikkys World Soccer 2001	1000

NEMISOKÁRA MEGJELENIK

Hrassveig (Gust)	1000
All Star Pro Wrestling	1000
FIFA Soccer World Championship (EA Square)	1000
Dynasty Warriors 2 (Koei)	1000
Sangokushi 6 (Game Arts)	1000
Kensetsu Jojuki Genka Battle (Artidisk)	1000
Rock 'n' MegaStage (Jaleco)	1000
Street Mahjong 2 (SunSoft)	1000
Ex Billiards (Takara)	1000
Reiselled (Konami)	1000
Dream Audition (Jaleco)	1000
Baki the Grappler (Tomy)	1000
Orphen (Kadokawa Shoten)	1000
Surfroid (ASCII)	1000
Alexander (Gust)	1000
Dynasty Warriors 2 (Koei)	1000
Ultimate (Gust)	1000
Demonia	1000
TYOJ (SCE)	1000
Splash Dive (SCE)	1000
Gun Griffon Blaze (Capcom)	1000
Roadsters Trophy 2000	1000
Trist	1000
Amnesia Park 2	1000
The King of Fighters	1000
Dest. Sait. (SCE)	1000
King Of The Ring	1000
ESPN X Games	1000
(Konami)	1000
Crash Bandicoot 3	1000
Crash Bandicoot 3	1000
Billy Hare	1000
Phantomon 2 (SCE)	1000
1/4 (From Software)	1000
Dark Cloud (SCE)	1000
The Mysterious Forest	1000
(Idea Factory)	1000
Final Fantasy X	1000
Final Fantasy XI	1000
VALAMKOS CNAK MEGJELENIK...	
Silenced: The Last Power	1000
The Bouncer	1000
Exterminator	1000
Murder	1000
Zoe: Zane Of The Enders	1000
Gun Tactics 2000	1000
Mechap	1000
Oneside	1000
Spawer: In the Demon's Hand	1000
The Way Of Wapnig	1000

KISLEXIKON

ANALÓGIS ÉS DIGITÁLIS EGYSZERRE... NEM FEJLESZTEK, CSAK HAJZOLGATOK... A, B, X, Y
START, RAKETÁK KIÖLVE... AHOGY AZT KELL, FOTELBŐL HATRACÖLVE

A CSAVARHÚZÓT ÉS A SZAKSZÓTÁRT SCHUERUE FORGATJA.



„Én csak vezetem a tankot, azt nem tudom, hogy mitől megy” közli nemes egyszerűséggel a Kelly hőseinek harckocsi parancsnoka, mikor kérdőre vonják, hogy miért nem száll be a szerelésbe.

Ezen az oldalon a továbbiakban azoknak a PSX parancsnokoknak akarunk segítséget adni, akik legalább azt szeretnék tudni, hogy a PSM írásaiban igen gyakran előforduló szakkifejezések mit jelentenek valójában, vagy arra kíváncsiak, hogy milyen elveken alapul a különféle perifériák működése. Olyan dolgok ezek, amit a cikkírók teljesen egyértelműnek éreznek, pedig nem azok, nekik is meg kellett tanulniuk valamikor, hogy mit takar egy szakkifejezés. Kislexikonunkban elég rendszertelenül fogják követni egymást a címszavak, betűrendben haladva, biztosan kimaradna valami fontos, így ugrálva viszont arra is lehetőség van, hogy a ti kérdéseitekre is válaszolni tudjunk. Ne habozzatok hát kérdéseitekkel bombázni bennünket, akár itt olvastatok egy ismeretlen jelentésű szót, akár a PSX működési elveiben akartok eligazodni, de szívesen utánna nézünk a szótárunkon keresztül a kérdésetekre.

DUALSHOCK

„A legforróbb dolog a szeleltet kenyer feltalálása óta”, ha szabad Gibbsot idéznem. Kézzre áll, és szinte minden játéktípus tökéletesen irányítható vele, ráadásul még mocorogni sem rest, hogy tényleg érezhesd egy játék löktetését.

Utóbbi tulajdonságáról két vibrációs egység gondoskodik, amelyek magas és alacsony frekvencián képesek rezgéseltetésre. Az már a programozók fantáziáján, tudásán és a tervezők ötletességén múlik, hogy a két szölaból milyen dallam komponálnak, vagyis milyen rezgéseket keltenek a játék eseményei közben. Lehet rázni féldolgalasan, ellentétes vagy azonos fázisban, ugyanez előadható remegtetéssel és a kettő kombinációjával még tovább bővülnek a lehetőségek.

A Dual jelzőt azonban nem csak emiatt érdemelte ki ez az irányító, valójában a DualShockkal két irányítót is a kezébe kaparintasz. A PSX megjelenése óta használt digitális gamepad-et egészítették ki a Sony fejlesztői két analóg joystick-kel. Ennek köszönhető, hogy minden játékban tudod használni. Azoknál a programoknál, ahol, menni vagy állni lehet, a digitális iránygombok tökéletesen ellátják feladatukat, ezt gyakran emlegetjük fel a cikkekből oly módon, hogy a

D-Pad-ra hivatkozunk. Viszont azokat a játékokat, amelyekben nem mindegy a haladás vagy fordulás sebessége, összehasonlíthatatlanul könnyebb a mini-joystickokkal irányítani, ezek ugyanis nem csak azt érzékelik a gomboknál sokkal precízebben, hogy melyik irányba mozdították ki őket, hanem arról is pontos információt adnak a programnak, hogy milyen gyorsan és mennyire. Az már megint programozói feladat, hogy ezt a sokkal részletesebb irányításra lehetőséget teremtő megoldást hogyan használja ki. A DualShock különlegessége abban rejlik, hogy használható párhuzamosan a két irányítási módot, így azok a játékok sem okoznak problémát, amik csak digitális, sem azok, amelyek csak analóg módon vezérelhetők.

ENGINE

Az angol kéziszlár szerint: motor, gép vagy mozdony. Ha egy játék kapcsán olvasod, akkor talán az első variáció áll a legközelebb az igazsághoz. No persze nem a tárgyat kell ilyenkor a motor szóhoz kapcsolni, hanem a program lelét, működésének alapszabályait, a mozgatórugóját. Az engine adja meg az alapvető szabályokat, mind az irányításban, mind a grafikai megjelenítés lehetőségeiben, mind a valóságos fizika modellezésében. A „motoron” múlik például annak eldöntése, hogy mi történjen, ha a játékos egy fal elé érkezett, áthaladjon, megálljon, de itt dől el az is, hogy egy fegyver hogyan viselkedik. Ennél persze sokkal kevesebb látványos dolgok is az engine feladatkörébe tartoznak. Itt kell támogatni a PSX számítási kapacitását, különleges grafikai utasításait és szolgáltatásait, itt teremthető meg a lehetőség azok kihasználására. Egy jól megírt, gondosan kiigazított engine legalább annyit számít egy program sikerében, mint a jó alapötlet és látványos grafika használata.

Mostanában pedig egyre nagyobb divat a fejlesztők között, hogy az igazán jól sikerült program-magokat megvásárolják vagy béreveszik, és úgy építik fel saját programjukat. Ez a megoldás annyiból szerencsés, hogy csökken a fejlesztés ideje, viszont vadul szaporodnak az egy kaptárára készült programok.

TÁVIRÁNYÍTÓ (PS2)

Nem várják ölebe tett kézzel a PS2-észak-amerikai megjelenését a perifériagyártók. Legszimpatikusabb ötletnek az InterAct Inc.

Speciális távirányítója ígérkezik. A GameShark-ot használó játékosoknak biztosan ismerős gyártó nem a játékirányításhoz készíti különlegességét. A PS2 másodlagos képességét a DVD-Video lejátszást akarják jóval komfortosabbá tenni, infrás távirányítójukkal. Az irányító csatlakozóba csúsztatandó vevő a 16 speciális DVD funkciógombbal felszerelt távirányító jeleit fogadja. Nem kell tehát a szobán átküldözni kábelre ügyelni filmnézés közben. Az igen szimpatikus, a PS2-t teljes értékű DVD lejátszóvá változtató kütyüt már a premier előtt ígéri, nem túl veszélyes, 20 dolláros áron, ami kevesebb egy jobb DVD film áránál.

MODEM

Bár csak közsza híreink vannak, és hivatalosan is csak szüttogni mernek valamilyen „hálózati képességről” mégis egyre inkább úgy tűnik, hogy a PS2 modemmel megerősítve fog megjelenni az USA-ban és talán Európában is. Az pedig azt jelenti, hogy szó szerint a világ nyílik meg a tulajdonosok előtt. A modem egy olyan speciális egység, ami a hagyományos telefonhálózatra használja számítógépek, pontosabban a PS2 és számítógép közötti kapcsolatra. Az ügyes kis berendezés szépen felhívja az előre megadott számot, amin egy másik gép már epedve várja a csörgést, némi vonal ellenőrzés és kölcsönös azonosítás után (ami egy kakofon füttykoncert formájában érzékelhető) olyan fesztellenül áramlanak közöttük az adatok, mintha csak egymással állnának az asztalon, és közvetlen kábelrel kapcsolódnának egymásba.

Egy telefonhívással lehetőség van arra, hogy élő játékosok ellen játszs, akik akár több ezer kilométerre tőled markolászak a DualShock-ot, de játékokat és azokhoz való kiegészítéseket is könnyen és gyorsan szerezheted be. Sajnos a hazai vonalak, valamint a telefontarifák nem a legkedvezőbbek az on-line életmódhoz, nem véletlen, hogy az otthoni Internet használók jelentős része lassan áttér az éjszakai életmódra. Rádásul pontos híreink arról sincsenek, hogy itthon lesz-e egyáltalán PS2 hálózati szolgáltatás, a Dreamcast tulajdonosoknak például csak igen költséges külföldi hívással van lehetőségük a hálózathoz kapcsolódni.



WARGAMES (PS2)

A JÁTÉKOK, AMIK BIZTOSAN NEM ERKEZNEK MEG EURÓPÁBA...

Kicsit sajátos, hogy a sajtó a szinte mindenhol úgy tálla a PS2 export problémáit, hogy a legfőbb oka a gép teljesítménye, ami rakéta-vezérlésre is alkalmassá teszi. Pedig mindössze annyiról van szó, hogy a törvényben meg vannak határozva számszerű adatok, például másodpercenkénti műveletvégzési sebesség, illetve adott bonyolultságú titkosítási technológiák visszafejtési sebessége. A meghatározottnál jobb mutatókkal rendelkező készüléket nem szabad exportálni. Csakhogy a törvény megszüvegezésekor ezek az értékek tényleg csak az abszolút

csőcs technikát képviselő katonai eszközökre voltak jellemzők, arra nem gondolhattak a törvényalkotók, hogy az ezredfordulóra egy „egyszerű” játékgép fog annyit tudni, mint tíz éve a nagyobb szuperszámítógépek. A DVD-Video szabványba pedig az alkotók a lehető legbonyolultabb védelmet igyekeztek belezsúfolni, és még így is biztonsági problémáik vannak, emiatt ütközik a titkosítási résszel a PS2, hiszen hivatalból képes a DVD igen komoly kódjának visszafejtésére.

Nem hiszem, hogy lenne olyan terrorista

vagy diktátor, aki épp egy PS2-ből kívánna rakétavezérlőt fabrikálni, már csak azért sem, mivel akár PC alkatrészekből is nagyon komoly teljesítményű agyat építhet, ott pedig sokkal több csatlakozófelület áll rendelkezésre a vezérlők és érzékelők bekötésére, a jóval egyszerűbben megoldható programozásról ne is beszéljünk. Ennek ellenére szenzációhajász kollégáink úgy találják az ügyet, mintha be lehetne menni a boltba és venni egy PS2-t a hozzá való SCUD-Csapjon le a rakéta programmal és beszerelési kézikönyvvel.



MOL

FIA GT CHAMPIONSHIP HUNGARORING

Budapest 2000. június 30. - július 1-2.



JEGYÁRUSÍTÁS



GT INFORMÁCIÓ

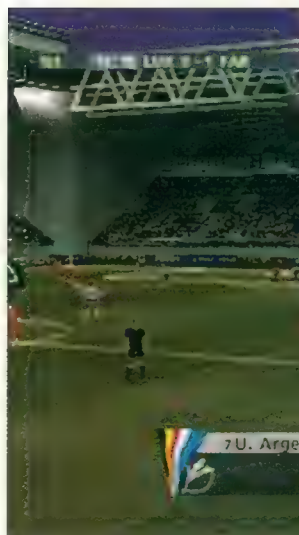
266-20-40



HUNGARORING



A VERSENY RENDEZŐJE



Hülyét csinálhatsz az ellenfeledből, ha nem abba az irányba rugod a labdát, amely felé a nyíljal mutatnál.

MINTHA A FIFA IS VALAMI ILYESMI LENNE...



Euro 2000

Egész mozgássorozatot hajthatunk végre, majd tökéletes lövéssel

KARTOTÉK



■ KIADÓ	EA
■ FEJLESZTŐ	EA Sports
■ MEGJELENÉS	Már kapható
■ KORHATÁR	Nincs
■ JÁTEKOSOK SZÁMA	Egy vagy kettő

A Úgy tűnik, az őszi játékeladásokat rendszeresen vezető EA Sports nem elégedett meg a korábbi babérokkal, s most az

Euro 2000-rel tavasszal is aratni akar. Sajnos azonban még a kanadai játékfejlesztő zsenik sem tudnak forradalmi újításokat végrehajtani röpké nyolc hónap alatt.

Bár az **Euro 2000** bevezető videója új, a borítón másik túlfizetett sztár virít, s új zene szól a programban, a legutóbbi **FIFA** játékok rögtön visszaköszönek. Az irányító rendszer ugyanaz maradt, a grafika sem változott semmit, és a kommentátorok is a régi kaptafára mondják szövegüket (bár egyet külön arra szerződtek, hogy új csapatneveket beszéljen fel).

Van aki az **ISS Pro-t** favorizálja, van aki a **FIFA** sorozatra eskszik, s bár a két játék ugyanazt a sportot szimulálja, a különbség jelentős a két program között. Az **ISS** jóval nehezebb, emiatt egy személy számára kínál remek kihívást. A **FIFA** (bocs, az **Euro 2000**) viszont a multiplayer csatákra ideális, hiszen bárki bármikor fogja magát és már percek múlva meg is szerezheti első gólját haverjai ellen. Az **Euro 2000** lenyűgözi

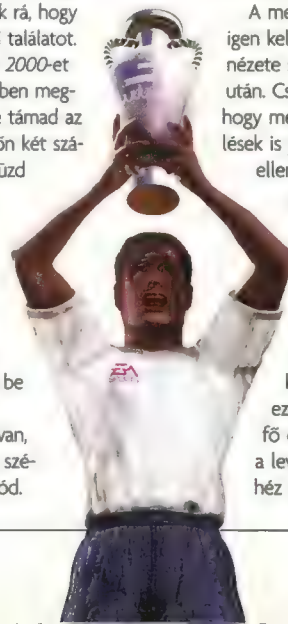
a játékosokat. Akár egy beat 'em up játékban, általában valami jó sül ki még abból is, ha csak össze-vissza nyomkodjuk a gombokat. Amikor a lövés gombot nyomjuk, s véletlenül megérintjük a vállgombokat, a csatár felpörgeti a labdát, áttemeli a védő feje felett, majd kapásból a sarokba vágja a játékszert. Ez elég jól néz ki, csak az a baj, hogy később nemigen emlékszünk rá, hogy miként is értük el a mesteri találatot.

A fentiek miatt az **Euro 2000**-et nem igazán lehet mélységében megvizsgálni. Néha az az érzése támad az embernek, hogy a képernyőn két számítógép-vezérelte csapat küzd egymással, s nekünk csak ritkán van alkalmunk beleszólni a meccs végkifejletébe. Ezzel együtt is tény: egész mozgássorozatot hajthatunk végre, majd pontos passzok után tökéletes lövéssel vehetjük be az ellenfél kapuját.

Három nehézségi szint van, ezek közül az **Amateur** egy szegyenytelenül könnyű játékmód.

Nyolcpercnyi játékidő alatt akár 8-10 gólt is bepakolhatunk az ellenfél kapujába. A **Professional** szinten viszont annyi frusztráció lesz az osztályrészdünk, amely akár hetekre is elég – legalábbis addig, amíg meg nem tanuljuk az apró nüanszokat, vagy azokat a trükköket, amelyekkel két vállra fektethetjük a számítógép vezérelte ellenfelet.

A mezőnyjátékban az **Euro 2000** igen kellemes élményt nyújt, és a kinézete sem hagy kívánnivalót maga után. Csapatársaink sokat mozognak, hogy megjátszhatók legyenek. A szerelések is jól működnek, s a test-test elleni játék is belefért. A sprintelés igencsak ajánlott, de focistáink igen gyorsan fáradnak, így nem érdemes a végtelenségig cselezgetni. Viszont a pontrúgások jelentik az **Euro 2000** frusztrálóan gyenge pontját. A szövegeket különösen nehéz kivédeni, s ezek jelentik a bekapott gólok fő okát. Az a gond, hogy amikor a levegőben van a labda, igen nehéz megbecsülni, hogy mikor is éri



HA EZ TETSZETT, MIT SZOLSZ EHHEZ?

ISS PRO EVOLUTION (PS2 9/10)
Minden szempontból lélegzetel-
állító. Kedvenc sportunkat
szinte tökéletesen adja vissza



A visszajátszások kameraszögei tovább növelik élvezetünket



HOGY KELL...

GIBBON MÓDJÁRA ÜNNEPELNI

Amikor a cégek focijátékot hoznak ki, mindig szembeötlik, hogy a gólörömet is megpróbálják a lehető leghűbben visszaadni. Nem, mi sem igazán tudjuk miért, bár...



Ha nadrágféken ünnepeled magad a gyászoló ellenfél előtt, a közönség mindig díjazza az alakításodat.



Ha a bíró és az ellenfelek között repülősdit játszol néhány percig, a közönség külön megtapsol.



Fuss oda a legközelebbi kamerához és vedd be a leglezesebb pózodat. Ezzel a pletykalapokba is bekerülsz, bár lehet, hogy játéktársaid körberöhögnek majd az öltözőben.



Ha nem komálsz a balról-jobbra játékok, az egyik kapu tetejéről, vagy akár madártávlatból is szemlélheted a derbit.



vehetjük be az ellenfél kapuját...

majd el a fejeléshez megfelelő magasságot. Ha pedig támadunk, elég nehéz gólrá váltani ezeket a rögzített játékhelyzeteket.

Ezt félretéve az Euro 2000 remek focijáték, hiszen könnyen elsajátítható és stílusos program. Nem sokban különbözik a FIFA 2000-től – hasznos részlet lenne az edzési lehetőség, ahol aranylábú fiaink elsajátíthatják a játék csínját-bínját – de hivatalos teremték, ami azt jelenti, hogy végigjátszhatjuk az NB-sorozatot egészen a selejtezőktől kezdve. A sárga lapok, kiállítások és eltűlések precíz rendszerének köszönhetően felelőtlennek lenni sem érdemes. Az eddigi slágerek helyett viszont egy kegyetlenül nyálas Paul Dakenfold-zene duruzsol a füleinkbe. Ha megvan már neked a FIFA 2000, nem sok időt veszítél, ha megveszed a FIFA 2000-t. Te tudod, érdemes-e befektetni... ■



A meccs előtti képeken megismerkedhetünk az új arccal

Steve Owen

PlayStation Magazin

ÉRTÉKELÉS

■ GRAFIKA

A kisebb hibáktól eltekintve igen meggyőző **9**

■ JÁTSZHATÓSÁG

Kicsit még mindig túl nagyilelkű a talajközeli eseményeknél **7**

■ ÉLETTARTAM

A nyarat végig lehet játszani vele **8**

■ ÖSSZKÉP

Ha megvan már neked a FIFA 2000, és elégedett vagy az ottani válogatottakkal, nem érdemes váltanod. Csak egy újabb frissítés, egy újabb örület, de még mindig remek kocsma utáni szórakozás.

8
A TÍZBŐL



SE NEM IRKA-FIRKA, SE NEM LEONARDO DA VINCI UTOLSÓ VACSORÁJA



Rally Masters

Ideális egyensúly az irányítható valóság és az arcade móka között

KARTOTÉK

■ KIADÓ	Infogrames
■ FEJLESZTŐ	Digital Illusions
■ MEGJELENÉS	Már kapható
■ KORHATÁR	Nincs
■ JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egy vagy kettő

HA EZ TETSZETT,
MIT SZÓLSZ EHHEZ?

COLIN MCRÆ RALLY 2.0 (PSX10 9/10)
A „göngyös” alapmű. Tökéletesen kidolgozott
grafika, amit realisztikus megjelenítéssel, képi
intenzitással és szédületes tempóval támogatnak.

PlayStation
Magazin

ÉRTÉKELÉS

■ GRAFIKA	Zsúfolt és elavult, de legalább folyamatos.	5
■ JÁTSZHATÓSÁG	Gyors és gördülékeny – ahogy ezt egy játéktól elváránk.	8
■ ÉLETTARTAM	Számos mód a játékra, bár a cél nem túl magasröptű.	7

■ ÖSSZKÉP
Az igaz, hogy kicsit lerobbantnak néz ki, de a *Rally Masters* egy szórakoztató ellenszer a *Colin McRae 2.0* tömény hiperrealizmusára. Megéri kipróbálni.

A legfontosabb lecke, amit az olcsón előállított amerikai rajzfilmekből tanultunk (kivéve a „Légy igaz önmagadhoz” és a „Mindig csinálj azt, amit a felnőttek mondanak” című rajzfilmeket), hogy „Sose ítéld meg egy könyvet a borítója alapján”. Ugyanígy áll ez a kijelentés a *Rally Masters*-re is, mert – kicsit udvariatlanul fogalmazva – úgy néz ki, mint egy nagy halom abból, amit a kutya hátrahagy.

Őszintén szólva nehéz megmondani miért. A táj igazán szépen fest, jól mutatnak a brit utak mentén az ott álló földmunkagépek, Amerikában pedig a vészjósló katonai támaszpontok. Az autók belsőleg és úgy általában véve kellő részletességgel modellezettek. Mindez csak akkor romlik el mikor minden összekerül egy kidolgozatlan, nehézkes zürzavarba, ami igencsak távol áll az etalonnak számító *Gran Turismo*-tól és *Colin McRae 2.0*-tól. Az autók karosszériái feltételezhetően sérülnek a

játék közben, de már a kezdetekkor olyan durván néznek ki, hogy ezt nehéz megállapítani.

Emlékezzünk csak arra, amit tanítottak és nézzünk jó mélyen a felszín alá: lám ekkor a *Rally Masters* egy meglepően jó játékká válik. A lényeg, hogy az autók rátalálnak az irányítható valóság és az arcade móka között lévő ideális egyensúlyra. Iszonyatos sebességgel száguldhatsz az egyenesekben, aztán hosszan és pompásan farolhatsz be a kanyarokba és örült ellenkormányzásba kezdhetsz, hogy a gépet a pályán tudd tartani. Egyébként a kocsik nagyon jók, megtalálhatóak köztük a rally nagy kedvencei, mint az Audi Quattro és Peugeot 205 T16 és számos furcsaság is, mint a Toyota RAV4 és valami buggya emlékeztető járgány.

A játék eredete a Michelin Bajnokok Versenyére vezethető vissza. Ez nem más, mint egy, a csúcs rally versenyzőket felvonultató három napig tartó esemény, ami a Világ Legerősebb Emberek tornájához hasonló formában kerül meg-

rendezésre Gran Canaria-n, egy szimpla kétsávos útvonalon. Nyilvánvaló, hogy egy útvonallal nem lehet mit kezdeni a játékból, úgyhogy a Digital Illusions még 40 másikat biztosít öt különböző országban. Ezek legtöbbször normál rally pályák, de minden országban található egy kétsávos út. Speciális Pálya, ahol vált vállnak vetve küzdhetsz számítógépes ellenfeleddel, vagy éppen társaddal. Sőt, a számítógép egy sor valódi rally pilóta közül választja ki leendő ellenfeledet. Egy szó, mint száz a játék a hagyományos rallynál kevésbé magányos élményt tesz lehetővé.

A *Rally Masters* különösen nehezen jellemezhető játék. Rossznak néz ki, de jó vele játszani. Ezzel szemben a *Colin McRae 2.0* egyaránt jól játszható és külsőségekben is komolyan megállja a helyét.

Végére is a játék barátságos, jópofa móka, de legyetek felkészülve, hogy egy kicsit ferdén néztek majd rá. ■

Jonathan Davis

7

A TÍZBŐL



A játék irányítása az egyik legcélszerűbb a mezőnyben, s a képernyő-frissítés sem akármilyen



A kommentár és az autósérülés hiánya annak tünete, hogy az F1 Racing Championship korítására nem sok gondot fordítottak

AZ UBI SOFT FORMA 1-ES AUTÓJÁNAK MEGVAN AZ ÖSSZES HENGERE, DE EGY ÚJRAFESTÉS BIZONY RÁFÉRNE...



F1 Racing Championship

A kanyarokban eldübörgő autók sebessége lenyűgöző...

KARTOTÉK	
KIADÓ	Ubi Soft
FEJLESZTŐ	In-house
MEGJELENÉS	Április
KORHATÁR	Nincs
JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egy vagy kettő

HA EZ TETSZETT, MIT SZOLSZ EHHEZ?

F1 2000 (PSM11 8/10)
A jó kezelhetőség itt a látványossággal is társul

N A Forma 1-es versenyautók, amelyeket manapság már szinte külön műfajként kezelnek, hosszú utat jártak be a PlayStationon. Az alapokat a Psygnosis fektette le változó színvonalú, évenként megjelenő *Formula One* játékaival, majd a cég átadta a stafétabotot az EA remekbeszabott *F1 2000*-ének. Az EA játék első igazi riválisa az Ubi Soft új programja, amely a *Monaco Grand Prix* FIA által is jóváhagyott folytatása. A játék elég jól startol és kezel, valamint játszhatóság szempontjából egészen jól tartja magát. Ennek ellenére nagyon hiányoznak belőle azok a ki-sebb húzások, amelyek az *F1 2000*-et a konzolos Grand Prix-élmény koronázatlan királyává teszik. Az Ubi Soft újdonsága sajnos még a célvonal előtt lefullad.

Ha egy autóversenyzős játék elsődleges célja a sebességlélmény átadása, akkor az

F1 Racing Championship joggal lehet büszke magára. A kanyarokban és egyenesekben eldübörgő autók sebessége lenyűgöző, és ez szinkronban áll a *Racing Championship* jól sikerült irányítórendszerével. Az *F1* azonban legalább annyira szól a versenyeket körülvevő apróságokról, mint magáról a vezetésről, és ez az a pont, ahol a Ubi Soft játéka defektes. A vezetők rendesen róják a köröket, de a körítésül adott hanghatás nem áll másból, mint monoton motorzajból és egy turbékoló hangból – utóbbi ugyanúgy lehetne egy galambraj hangja, mint az unatkozó közönségé. A kommentátorok hiánya még inkább előtérbe helyezi az unalmas hanghatásokat és a grafika hibáit.

Végig ez a "spártai" körítés érvényesül a *Racing Championship*ben, és emiatt a program (amely egyébként jól játszható) elavultnak látszik. A legmegbocsáthatatlanabb hiányosság az, hogy a kocsik sérülései láthatat-

lanok maradnak az ütközések után, de a fényhatások is jócskán hagynak maguk után kíváncsi hangzanak, de az *F1 Racing Championship* számos versenytársa megelőzi a körítés szempontjából – a játék igénytelen megjelenése pedig kérdésessé teszi az eladhatóságát.

A Forma-1 színes és izgalmas sport; sajnos éppen ez az, amit az *F1 Racing Championship* képtelen átadni. Megvan benne az összes alapvető funkció – arcade mód, egész szezon, edzési lehetőség, stb. – de ezek a legkevésbé sem újszerűek és csak még jobban rávilágítanak az eredetiség hiányára a Ubi Soft játékaiban. Az *F1 Racing Championship* emiatt nem más, mint egy sótlan próbálkozás, amely egy túlonult ismerős vonalat követ – ez kétszeresen is meglátszik, ha a játékot összehasonlítjuk a remekbeszabott *F1 2000*-rel.

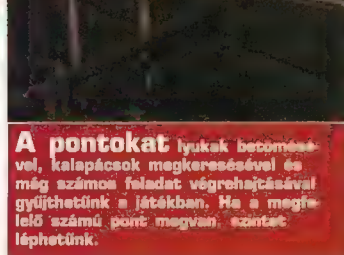
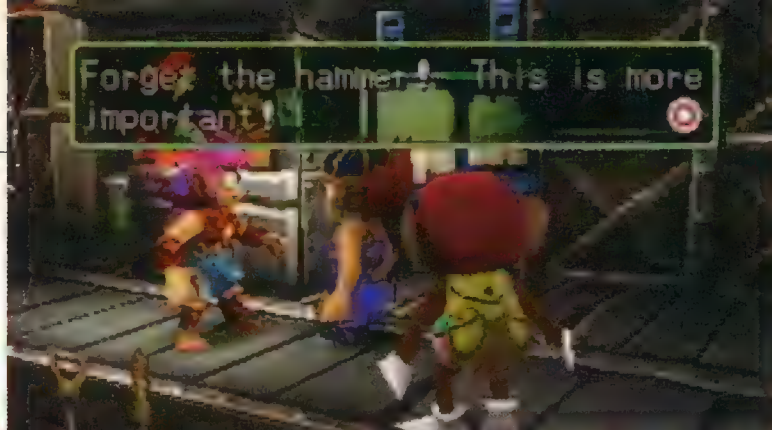
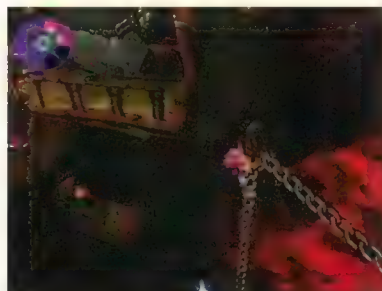
Steve Merrett

PlayStation Magazin
ÉRTÉKELÉS

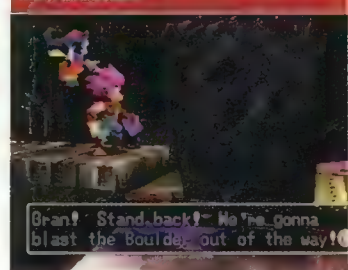
■ GRAFIKA	Gyors, de monoton 6
■ JÁTSZATHATÓSÁG	Jó kezelőrendszer, megfelelően nehéz pályák 7
■ ÉLETTARTAM	Játszható, de nem világbjaink 7

■ ÖSSZEKÉP
Egy játszható program, amelyet a hanyag kidolgozás, valamint a kommentár és az autósérülések hiánya jócskán leront. A gyenge motorzajok és tömeg-effektek, valamint az unalmas menők nem adják át a Forma-1 igazi izgalmait

7
A TÍZBŐL



Gran, a társad (nincs képe) let a két hő között) egy szakmai csapdája esett és ezt az akadályt a robbantással lehet eltávolítani. Hala Istennek, a közeli robbantás nem esett kárt Gran-ban.



A CIMBORA MALACOKKAL BIRKÓZIK, ÉS RÁKOKRA VADÁSZIK. NE KÉRDEZD, MIÉRT...



Tombi 2

Megtanulhatsz hogyan kell láncra mászni, tojásokat kikölni és tüzeket oltani

KARTOTÉK

■ KIADÓ:	SCEE
■ FEJLESZTŐ:	Whooper Camp
■ MEGJELENÉS:	Már kapható
■ KORHATÁR	Nincs
■ JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egy

HA EZ TETSZETT,
MIT SZOLSZ EHHEZ?

APE ESCAPE (PSM01 9/10)
Azonnal szórakoztató, élvezetes és rendkívül jól játszható darab. Ráadásul még majmok is vannak benne!



Simpson Család egyik híres sztárjára hasonlító Tombi nem egy szokványos platform-játék hős. De hogy is lenne az, amikor a játékban csak úgy röpöknek a bumerángok, és főszereplőnk disznók hátra ugrol?

Nos, ugyanez mondható el magáról a játékról is. A Tombi 2 nem igazán tartozik a megszokott platform kategóriába. Ha ezt a játékot választod, könnyen megtanulhatsz, hogyan kell láncra mászni, tojásokat kikölni és tüzeket oltani, valamint lyukakat betömni és damilt kicsomózni – akár akarod, akár nem. Ahelyett hogy különféle speciális szobákban, vagy netán a játékon belüli újabb játékokba sűrítve tálna a rejtvényeit, a Tombi 2 fejtörői a szó szoros értelmében a táj részét képezik. Ha ráugrasz egy gerendára, az kiemelkedik a vízből és kiold egy kapcsolót, vagy egyszerűen lehetetlenné teszi, hogy egy magasabb gerendára ugorj. A szokatlan 2D/3D megközelítés azt jelenti, hogy miközben hősöddel az egyik színhelyről a másik felé

tartasz, nyíllak jelennek meg a képernyőn és jelzik, hogy mikor tudsz a képmezőből ki- és abba visszaugrani. (gondoljatok csak a Crash Bandicoot 3 különféle platformjaira, egy játékban összeházasítva)

Az eredeti Tombi grafika hagyományos TV-s külsőt kapott, a széleken diszitással, de még mindig felfedezhetőek fejlesztésre váró részletek.

Tombi, a főszereplő dinamikusan mozog, amint a gonosz disznó-őrökre támad és váratlanul felugorva rájuk, egy hátrabukfenc keretében fölfelé hajtja őket, mire a disznók húscafatokra robbannak szét.

A játékban kidolgozott táj hagyományosnak mondható, de össze sem lehet hasonlítani a Spiro 2 gördülő-mozgó látképével, vagy az Ape Escape havas tájával.

Mivel a kamerát nem tudjuk körbe mozgatni, így az sem segít, hogy a képen nem látható mélységekbe bőszen és rettentő nagy hittel vetjük le magunkat. Bár a játék irányítása gyakran zavaróan hat, mégis sok mindent lehet a Tombi 2-ben dicserni. Szerencsére a játék egyszerűen követhető,

mondhatni lineáris. Mindezek ellenére könnyen szitkozódáson kaphatjuk magunkat, amint a tojás kiköltésével (a keltetésre kijelölt hordókba helyezi a tojásokat), vagy éppen a szállítószalag meglövésével foglalkozunk, amiért csupán néhány extra pontot és kacajt kapunk cserébe.

A játék gyakran kifejezetten RPG-s színezet kap, ahogy a benne szereplő karakterek hosszan handabandáznak, vagy amikor épp arról kell dönned, hogy a repülő ruhát öltöd magadra, amitől Tombi lebegni kezd, vagy a spuri nácit veszed fel ami Carl Lewis lábait kölcsönzi hősöddnek.

Nos a Tombi 2 ugyanolyan élvezetes, mint a tékos gyermekkorunk régi izei (lásd: Dunakavics, vagy Sport Szelet), vagy a róla tartott mesedélutak. Mindazonáltal el kell mondani, hogy a platform játékok új és különleges „izkompozíciói” (p 3D tőrüdi, platform Négercsók) közepette nem lyekek a Tombi 2 izei kicsit szimplának számítani. ■

Pete Wil

PlayStation
Magazin

ÉRTÉKEKELÉS

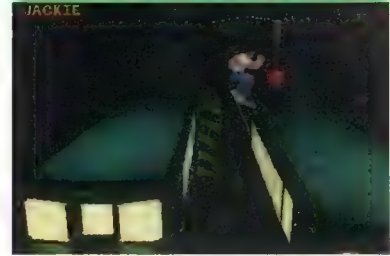
■ GRAFIKA	Kisiskolás, lapos és giccses, egy csipetnyi 3D csavarintással.	6
■ JÁTSZHATÓSÁG	Összetett a játék, de ezt a jó tulajdonságát elrontja az irányítás zavaró hatása.	6
■ ÉLETTARTAM	Ha a szereted a sok tárgy cipelését és hurcolását, akkor sokáig leköti majd a játék.	7

■ ÖSSZEKÉP
A szeszélyes irányíthatóság és természetellenes képhatások átkával sújtott Tombi 2 lehetett volna jobb játék is. Napjainkban a disznók kínzásánál többet várunk a platform játékoktól.

6
A TÍZBŐ



Az árnyék begyűjtése —
vándorlóan, rohamosan. A székely
népzene egyik olyan műve, amelynek



The image shows the cover art for the video game 'Jackie Chan StuntMaster' for the PlayStation platform. The cover features Jackie Chan in a red jacket and blue pants, performing a stunt on a rooftop. The title 'JACKIE CHAN' is prominently displayed in large, stylized letters, with 'STUNTMASTER' written below it in a smaller, red font. The PlayStation logo is visible in the bottom left corner. The background shows a cityscape at sunset or sunrise.

Jackie Chan's Stuntmaster

Harcművészet, hihetetlen trükkök és túladaolt gegek

KIADÓ	SCEE
FEJLESZTŐ	Radical Entertainment
MEGJELENÉS	Már kapható
KORHATÁR	Nincs
JÁTEKOSOK SZÁMA	Egy

**A EZ TETSZETT,
IT SZOLSZ EHHEZ?**

FIGHTING FORCE
erekszünk, sétálgatunk, buj-
osunk - majd rájövünk, hogy
ez jobb, mint az eredeti...

W Ha beülünk egy Jackie Chan filmre, rögtön tudjuk, hogy nagyjából mit várhatunk – még akkor is, ha még nem láttuk az előzetest. Harcművészet korlátlan mennyiségben, hihetetlen trükkök és túladagolt (a sztár sajátos angoltudásával összefüggő) gegtömeg. Ha így kezeljük meg a *Jackie Chan's Stuntmaster*t, nem fogunk csalódni. Az összes jellemző poén és mozgás megjelenik a játékban, de ha komoly beat 'em up kihívásokat keresünk, nem érdemes a visító szamurájutánzatot választanunk.

A szórakoztató írókban végignézhettük, ahogy korosodó nagypapánkat elrabolja és egy fekete limuzinba tuszkolja egy óriásbirkózó és egy bokszkésztyűs bohóc. Hősünk üldözésükre indul, de – mint ahogy a filmekben lenni szokott – szem elől téveszti őket, emiatt nincs más választása, mint az

egész várost átkutatni, természetesen lepofozva az útjába kerülő nehézfűikat. A mozgások többségét az ütés és rúgás gombokkal hajthatjuk végre, bár a bukfeneket és ugrásokat tartalmazó kombinációk is gyakran látványos eredményre vezetnek. Jackie a durvulás nagymestere, így sokféleképpen mőresre taníthatjuk a rosszfiúkat – az egyszerű boka-seprésén és a hasonló egyszerűbb brutálkodásokon kívül olyan ínycségeket is tehetünk, mint az ellenfél feje felett átugorva a meghökkent csóka lokoké a háztetőről. Az ilyen stílusú játékok többségétől eltérően az eszetlen gombpüfölés jelen esetben nem sok eredményre vezet.

Sokféle ellenség akad utunkba, vannak köztük nagyobbak és kisebbek, de egyvalami közös bennük: intelligenciájuk a nullához közelít. Ha megállunk egy pillanatra összegyűjteni a gondolatainkat, ők is ugyanezt teszik. Emellett a csoportos letámadás helyett in-

kább engedelmesen sorbaállnak, és türelmesen várnak a sorukra. Elsősorban ez a hiányosság, és a szánalmasan hosszú betöltési idő a felelős azért, hogy ez a szépreményű beat 'em up projarmjáték elmarad a várakozásoktól. Néha bizony még a főnök is hezitálnak, amikor Mr. Channal kerülnek szembe.

A szintek ugyancsak észveszejtően egyhangúak. Vannak ugyan benne alternatív útvonalak és felfedeznivaló dolgok, de ezek sem érdekesek annyira, hogy a játék élettartamán javítsanak. Akár összegyűjtöttük az összes sárkányérmét (Dragon Token), akár nem, a teljesített szintekre nem fogunk visszasietni az izgalmas újrajátszás reményében.

A *Stuntmaster* pofás és jópofa játék, de a kókadt játékmenet miatt nem töltünk majd vele több időt, mint egy Jackie Chan mozifilmmel. ■

Justin Calvert

PlayStation Magazin	■ GRAFIKA	Az ütközések néha nem az igaziak, de amúgy kifejezetten	7	■ ÖSSZEKÉP
ÉRTÉKELES	■ JÁTSZHATÓSÁG	Élvezetes, de nagyon egyhangú	6	Összehasonlítva a <i>Fighting Force</i> -szal és társaival, a <i>Jackie Chan's</i> egyetlen igazán nagy hátránya a kétszemélyes játékmód hiánya.
	■ ÉLETTARTAM	Minél többet játszod, annál kevésbé élvezed	6	Az igazi probléma azonban az, hogy – annak ellenére, hogy a vere- kedést a platformstílussal ötvözi – a játék igencsak egyhangú...

SZEMLE



NINCS KOCSMA A KÖRNYÉKEN? AKKOR MARADJ OTTHON



Jimmy White's 2: Cueball

„Senki nem csinálja jobban a Jimmy White's 2-nél...”

KARTOTÉK

■ KIADÓ	Virgin
■ DEVELOPER	Awesome Developments
■ MEGJELÉNÉS	Már kapható
■ KORHATÁR	11 év
■ JÁTEKOSOK SZÁMA	1-2

A Virtuális Sörpultva vársz? Vagy az Actua Kebab izgatna jobban? Esetleg az NHL Söröskupakhoki érdekelne? Tudod, vannak egyes dolgok, amelyek egyszerűen nem működnek a PlayStationön – bár az Awesome fejlesztője, Archer Maclean megtette a magáét, – bizony a snooker is ezek közé tartozik.

- Ha nem hiszel nekünk, próbáld ki a következő kísérleteket:
- Menj le a biliárdszobába kalózos szemtapasztat viselve és próbáld meg snookerezni egyet. Két dimenzióban nem is olyan könnyű, igaz?
 - Menj le a biliárdszobába kalózos szemtapasztat viselve, de ezúttal vigyél magaddal egy cimborát is.
 - Még mindig a szemfedőt viselve kérd meg barátodat, hogy tartsa a (snooker) dákodot.
 - Az ő segítségével célozz.
 - Mozgasd a dákod végét finoman, hogy ki-

derüljön, mennyit kell csavarnod rajta, majd húzd vissza annyira, amennyire erősen lökni akarsz. Újszerű élmény, de nem sok köze a kriketthez. Vagy a snookerhez. Vagy bármilyen más sporthoz...

A fenti rövid leírás azt bizonyítja, hogy a Jimmy White's 2: Cueball nem nevezhető PlayStation snookernek abban az értelemben, amelyben a FIFA a PlayStation focija. Ez itt olyan, mintha egy teljesen új sporttal ismerkednénk. A PSM tapasztalatai szerint a játék minden csínját-bínját újra meg kell tanulnunk, ha a száználmasnál jobban akarunk teljesíteni a Cueballban.

Szerencsére az edző játékmód (Training Mode) praktikus tanácsokat ad, többek között azt is megmutatja, hogy a golyóid hová kerülnek, ha megjátsszod a löketet. Segít megbirkózni a mozgásszögekkel, amikor egy ál-3D asztal jelenik meg a lapos képernyőn. Sajnos mindez még mindig messze van a természetestől, hiszen

nehezen találjuk ki, hogy milyen erővel üthetjük meg a golyókat, miért ilyen idegesítően precíz a fizikai tulajdonságok, vagy épp merre gurul majd a fehér gömb. (És máris azzal szöszmötölhetsz, hogy a kamera mozgásának segítségével kitaláld, melyik golyó következik majd...)

Ezzel együtt is tény az, hogy ha mindenáron otthon akarunk snookerezni, senki nem csinálja jobban a Jimmy White's 2-nél. A valós méretű snookerasztal mellett rendelkezésünkre áll egy poolasztal (amelynek szabályai testre szabhatóak), egy dart-tábla, egy Dropzone arced játék (olyan, mint a Defender, és nem is rossz), valamint egy értelmetlen félkarú rabló is.

A Cueball, amely egy ál-lakásban játszódik, érdekes és pontos próbálkozás egy bársport PlayStationos meghonosítására, de a túlfantáziás dákókezelés miatt hiányzik belőle az eredeti sport sebessége és hangulata.

Steve Owen

PlayStation Magazin

ÉRTÉKELEÉS

■ GRAFIKA	Kellően grafikus hatás luxuskörnyezetben, de nem valami tökéletes	5
■ JÁTSZHATÓSÁG	Sokféle lehetőség és nehézségi szint van, de még így sem nagy élmény ezzel játszani	4
■ ÉLETTARTAM	Ha magányosnak érzed magad, és/vagy el vagy utíva a kocsmaiktól, ez lehet a te játékod	6

ÖSSZEKÉP

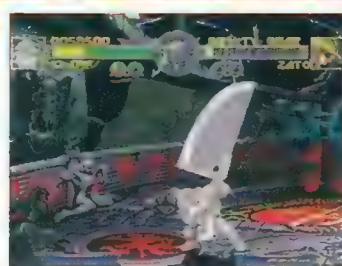
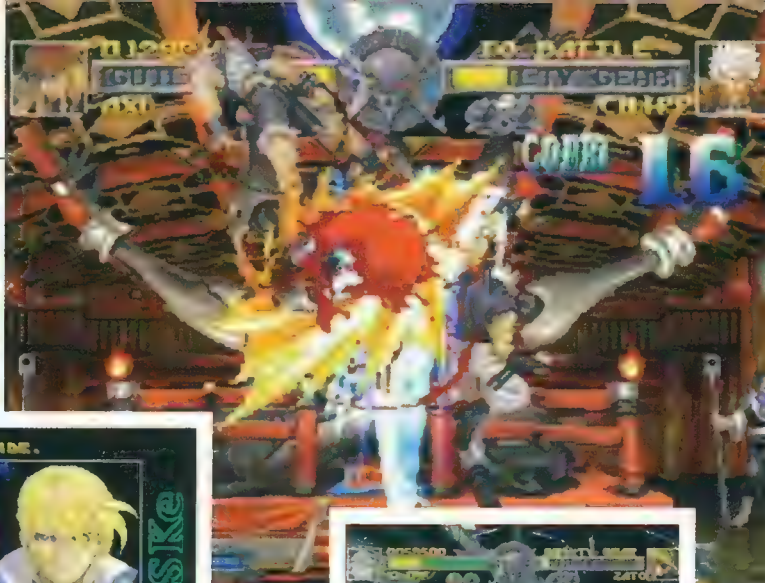
A kocsmai játékok nagy választéka, a technikai pontosság kivételével és a hibátlan körítés ellenére a Jimmy White's 2: Cueball egyszerűen túl lassú és körülményes ahhoz, hogy meghódítsa a PlayStation-tulajdonosok szívét.

5
A TÍZBŐ

A harcok...

POTEM

EGY ŐSKÖVÜLET A 21. SZÁZADBAN...



Guilty Gear

Választhatunk egy óriás és egy kislány között...

KARTOTÉK

KIADÓ	Studio 3
FEJLESZTŐ	Team Neo Blood
MEGJELENÉS	Már kapható
KORHATÁR	Három év
JÁTEKOSOK SZÁMA	Egy vagy kettő

HA EZ TETSZETT,
MIT SZOLSZ EHHEZ?
STREET FIGHTER ALPHA 3

A 2D grafika ellenére, a
játszhatóság miatt remek játék

A *Guilty Gear* megjelentetésének az az egyetlen értelme, hogy rózsaszín szemüvegünket levette rádöbbenhetünk, mennyire jók a mai verekedős programok (például a *Tekken* és a *Soul Blade* sorozatok tagjai) a tegnap játékaikhoz képest. A Studio 3 megkésített belépője a 2D beat 'em up piacra mindent bemutat, amely hat évvel ezelőtt egy játékot sikerre vihetett. Az egyetlen gond az, hogy a program most debütál.

Először is összesen tíz karakter áll rendelkezésünkre, ami manapság már nem elég az üdvösséghez. Mindegyik figura különbözik – legalábbis mindegyikük annyira ki akar tűnni a társai közül, hogy az ideitlenség határát súrolja. Választhatunk egy félképnyős óriás, egy nagy bal-tájú törpe és egy horgonyos kislány kö-

zött – de ők még csak nem is a legfurcsábbak a bagázsban.

Miután kiválasztottuk a gnómunkat és a játékmódot (Practice, Single-Player vagy Versus), egy olyan képernyőt látunk, ahol saját karakterünk és az ellenfél arcát, valamint különleges mozgásait láthatjuk. A lista mutánsunk négy-öt különleges támadó mozgását tartalmazza, de sajnálatos módon igen hamar rádöbbenünk majd, hogy néhány ütésen, rúgáson és löfegyveren kívül nem sok minden áll rendelkezésünkre a játékban. Ha csak nem szotytan kedvünk a „Destroy” mozgásra – ez egy olyan támadás, melynek segítségével egy alulfejt animáció kíséretében akkor is lezúgunk az ellenfelet, ha az állt volna nyeresre. Felesleges bizakodásra azonban nincs okunk, mert gyakran velünk is megtörténnek hasonló csúfságok, amikor (akár 10 másodperccel első *Guilty Gear* menetünk

kezdeté után) a CPU ellenfél likvidál minket.

A *Guilty Gear* legalább ilyen vacak a kinézet szempontjából is; ez a játék inkább a 16 bites gépek világába való. Gyors játék, sőt, a gagyi animációhoz, vagy a játékos sebességéhez képest sokszor túl gyors is. A PSM kémeinek nem sikerült kideríteniük, hogy honnan ered a játék neve (magyarul: *Bűnös Sebesség*), de a progi elkövetői mindenképp bűnösök, hiszen az idegeinkre mennek. ■

Justin Calvert

PlayStation
Magazin
ÉRTÉKELÉS

■ GRAFIKA	1993-ban több pontot kapott volna	4
■ JÁTSZHATÓSÁG	Vannak rosszabb verekedős játékok is, bár nem túl sok	5
■ ÉLETTARTAM	Mazochistáknak jó edzési lehetőség	3

■ ÖSSZKÉP
Csúnya és frusztráló verekedős játék – a beat 'em up műfaj alsó közepe. Érdemes kihagyni, mint minden mást is, ami kellemetlen szájíz hagy maga után

4

A TÍZBŐL

A Time Trial (időmérő) módban egy másik géppel veheted fel a versenyt ugyanazon a pályán. Itt a lehetőség, hogy beállítsd a pályacsúcsot.



MINTHA A WIPEOUT SZÁRNYAS VÁLTOZATÁT, VAGY A GRAN TURISMO SUGÁRHAJTÁSÚ VERZIÓJÁT LÁTNÁNK



N-Gen Racing

„Jobb, ha kéznél van a zsepid, mert ha begyulladnak a rakéták

KARTOTÉK

■ KIADÓ	Infogrames
■ FEJLESZTŐ	Curly Monsters
■ MEGJELENÉS	Már kapható
■ KORHATÁR	3 év
■ JÁTEKOSOK SZÁMA	Egy vagy kettő

**HA EZ TETSZETT,
MIT SZOLSZ EHHEZ?**

WIP3OUT

A jövőben játszódó versenyzős játékok királya, amelyben kétszemélyes játékmód is van

Az az érzés, amikor a sebesség a bordáidat a füleid mögé lapítja, igencsak megmarad az emberben. Különösen, ha ennek okozója egy fényes, fémes szivar, amely éppen akkor lépte túl a hangsebességet. A sugárhajtású repülőgépek olyan gyorsak, hogy még akkor is a belső szerveid átrendezésével fenyegetnek, amikor csupán a földről szemléled őket. Azt hinnéd, ez elég ahhoz, hogy hangármí repülőgép-versenyes játék jelenjen meg a PlayStation-ön, de a pocskék *Plane Crazy* kivételével az *N-Gen Racing* zavartalanul uralja a PlayStation egét.

Az új játékban az a feladatunk, hogy egy kanyonokkal tarkított, bonuszokkal és ellenőrzőpontokkal megszórt pályán haladjunk repülőnkkel. A repülőgép-szimulátorokkal ellentétben, amelyekkel bárhová repülhetünk, egy normális *N-Gen* versenyben egy adott pályát kell követnünk – ha két ellenőrzőpontot eltévesztünk, már ki is vagyunk zárva. Klassz része a játéknak, hogy minél közelebb haladunk a főlhöz, annál nagyobb a sebességünk, amelyet a bonuszok felszedésével még tovább növelhetünk –

jobb, ha kéznél van a zsepid, mert ha begyulladnak a rakéták, tuti vérezni fog az orrod. Mindez nem tűnik túl nehéznek, de mi ez a rizsa a *GT*-ről? Nos, az *N-Gen* módban repülőgépeket vásárolhatunk, amelyeket aztán kedvünkre fejleszthetünk, s pénzdíjas versenyekre is benevezhetünk. Ha megnyertünk néhány versenyt, már meg is lesz a kissé nehézkes Hawk kiképzőgépünk, még egy kis idő elteltével pedig *Mirage*-ünk, vagy *Jaguar*unk is lehet, az összes aeronautikai ketyerével együtt.

Az *N-Gen* észveszejtő sebessége és pontos kidolgozása alapján nem nehéz rájönni, hogy a *WipeOut* készítőinek új termékéről van szó. Ugyanúgy, mint az eredeti mágneses bobversenyen, itt is ördögi a pályadesign, amelynek köszönhetően jobbra-balra kanyargunk, miközben arra is ügyelnünk kell, hogy elkerüljük a hidakat és domboldalakat. Hál' Istennek az *N-Gen* megbocsátóbb, mint a *WipeOut* játékok bármelyike, így ha le is koccolunk egy-egy fát, vagy kapunk egy rakétát a végcsőbe, akkor is eljutunk a követ-



kező ellenőrzőpontig és (remélhetőleg) egészségünk is rendben jön.

Rakéták... Rakéták?!

Hát persze, egyetlen sugárhajtású vadászgéppel sem az igazi ágyúk, rakéták és löfegyverek nélkül, amelyeket olyan balgák ellen vethetünk be, akik *MACH 2*-es sebességnél kötnek belénk. Ahogy szintről szintre haladunk felfelé a ranglétrán, az ellenfelek harcedzetebbek lesznek és fegyverzetük is egyre jobb. Ahogy a muníció elsűvít a szívónyílások mellett, s a riválisok csak arra várnak, hogy hibázzunk, arra gondolunk, hogy talán mégis jobb lett volna a kényelmes kiképzőgép kényelmes ülésénél maradni.

Az új gépek vásárlása az *N-Gen*-ben nem csak kedv kérdése, hiszen ahhoz, hogy megnyerjük a későbbi osztályokat, egyre jobb masinával kell bírnunk – ez a részlet talán még jobban előtérben van, mint a *Ridge Racer*-ben és a *Gran Turismo*-ban. Teremtészetesen csodás érzés rátenni a mancsunkat egy *Harrier*-re, de ezt ki is kell érdekelni. Emiatt a győző pénzszerzőjé miatti kell elindulnunk az összes klubversenyen,



HOGY KELL...

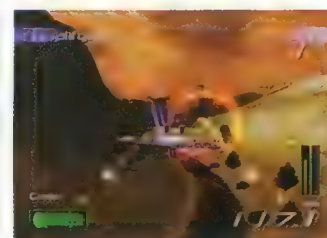
SOKKAL NAGYOBB REPÜLŐT SZEREZNI...



Ha csillogó, új repülőgépet akarunk, akkor a versenyek megnyerésével először pénzt kell keresnünk.



Míg a bajnokság sok pénzt ígér, a klubversenyek alkalmával hasonló költségű ellenfeleket győzhetünk le



Íme! Annyit kerestél, hogy megengedhetsz magadnak egy elegáns, delta-szárnyú Viggent – vigyük csak el egy fordulóra...

tuti vérezni fog az orrod...

ősbarepülésen és bajnokságon – addig kell szelni tudásunkat, amíg nem tudunk boldogulni az igazán gyors repzikkal is.

A töretlenül fénylő kék eget csak egy csa, fehér báránnyel tölthet meg. Ha kettől több repülő kerül a képernyőre, észre lehet látni, hogy a játék futása, a

PlayStation pedig minden erejét beveti, hogy megmutassa az előttünk álló völgyet.

Ha az az érzésünk, hogy már az is önmagában egy sikerélmény, ha kettől több jelenik meg képernyőnkön, hiszen akkor a területen repülünk, hogy az idő nagy

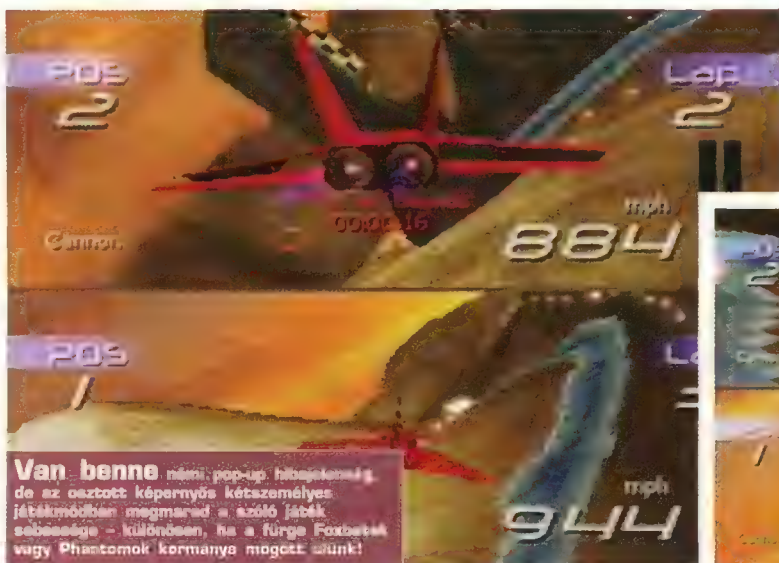
zét szőlőben töltjük. Míg sok pálya (különösen éjszaka) remekül néz ki, a sűrű lát

pet felépítő textúrák már nem olyan izgalmasak. Az a legviccesebb a dologban,

hogy annyira el leszünk foglalva a hegyek és völgyek között, hogy időnk sem marad arra, hogy észre

vegyük, hogy az N-Gen kevés hibáját keresni.

Pete Wilton



Van benne némi pop-up hibajelzés is, de az osztott képernyős kétszemélyes játékban megmarad a szülő játék sebessége – különösen, ha a fürgő Foxbatok vagy Phantomok kormánya mögött ülünk!



PlayStation
Magazin

ÉRTÉKELÉS

■ GRAFIKA

Elegáns és gyors, technikai szempontból kiváló 9

■ JÁTSZHATÓSÁG

Könnyen függőséget okoz, de néha frusztráló 8

■ ÉLETTARTAM

Négy géposztály és rengeteg verseny 8

■ ÖSSZKÉP

Akárcsak a WipEoutban, itt is fontos a teljes koncentráció és a türelem. Könnyen a magasba szökhet a szuperszonikus sebességgel, de aztán ne nekünk sírj, ha 1400 km/h sebességnél leszded a gépedet...

8

A TÍZBŐL



Az öngyilkosjelölt: járókelőknek semmi veszélyt nem okoznak, így jobb elkerülni őket – ők ugyanis sosem térnek ki útról.



Az öngyilkosjelölt: járókelőknek semmi veszélyt nem okoznak, így jobb elkerülni őket – ők ugyanis sosem térnek ki útról.

AZ INFOGRADES EXPRESSZ HÁZHOZSZÁLLÍTÓS JÁTÉKÁRÓL HIÁNYZIK A FELTÉT



Radikal Bikers

„Egy bonusz segítségével félrelökhetjük őket az útból..”

KARTOTÉK

■ KIADÓ	Infogrames
■ FEJLESZTŐ	Bit Managers
■ MEGJENÉS	Május
■ KORHATÁR	Nincs
■ JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egy vagy kettő

A pizzát és a videojátékok világát egymásnak teremtette az Úristen, így elvben egy olyan játék, amelyben mindkettő megjelenik, sikerre van ítélve. A *Radikal Bikers*, a féktelen pizza-házhozzállítás játéka nagyon népszerű volt a játékkermek fénykorában, így nem meglepetés, hogy az Infogrames a pizzagorgiát a szürke konzolra is átültette.

Viszont nagy meglepetés, hogy mennyire rossz a játék. A fejlesztők nem vették észre, hogy a konzolos játékoknak sokkal tartalmasabbnak kell lenniük, mint játékkermi társaiknak. A sekélyes *Radikal Biker* is ezt példázza. A játékménetet feldobhatták volna problémás ügyfelekkel, háztól-házig szállítással és késési büntetéssel.

Ebben a formában viszont a *Radikal Bikers* nem több, mint egy igen egy-

szerű akadályverseny – de még annak sem túl jó.

Folyamatosan azon szenvedünk, hogy lépést tartsunk számítógép irányította ellenfelünkkel, mert feltűnően erősebb motorjával egyfolytában előnyre tesz szert. Az egyetlen esélyünk az, ha felvesszük az összes bonuszt, turbót és az útvonal-lerövidítéseken haladunk. Mindez nem olyan vészesen nehéz, de tény, hogy már a legkisebb hiba is elveszi győzelmi esélyeidet. Minden próbálkozásod az idő behozására hasztalan, így egyfolytában újra és újra kell kezdened a versenyt, ha elbénázol valamit.

Sok verseny megnyerhetetlennek tűnik, s emiatt esélytelennek, frusztrálósnak, esetleg mindkettőnek érezzük magunkat. Ahogy előre haladunk, a pályák egyre bonyolultabbak, a versenyzőtársak pedig egyre pengébbek lesznek, DE

minden alkalommal, amikor újrakezdd a pályát (ez gyakran megesik), ugyanaz a forgalom fogad minket – így nem csak arra kell emlékeznünk, hogy hol vannak az utcasarkok, hanem a teherkocsik, autók, rámpák, bonuszok és járókelők helyzetét is memorizálnunk kell. Az egyhangú játékménetet még irritálóbbá teszi a pocskék ska zene, amelyet annyiszor hallunk, hogy a végén akár egy spenótos pizzát is megennénk, hogy elhallgattassuk.

A játék pozitív oldala az, hogy le- verhetjük a járókelőket, nekizúthatunk a teherkocsiknak, és az egyik bonusz segítségével félrelökhetjük őket az útból – azonban még mindig nem elég szórakoztató. A *Radikal Bikers* egy újabb közepes program, amely a Mediamarkt polcain porosodik majd.

Catherine Channe

HA EZ TETSZETT, MIT SZOLSZ EHHEZ?

ROAD RASH 3D

Játékkermi izgalom PlayStationre adaptálva, némiképp hosszabb élettartammal

PlayStation
Magazin

ÉRTÉKELÉS

■ GRAFIKA	Élénk színek, de nem az igazi	4
■ JÁTSZHATÓSÁG	Irritáló, idegesítő, frusztráló	3
■ ÉLETTARTAM	Ha nem egyedül játszol, több ideig bírod	5

■ ÖSSZEKÉP
A pizza olyan étel, amelyet melegen érdemes fogyasztani. Ezzel az újramelegített változattal elhibázták azt a lehetőséget, hogy egy régi arcade játékot megfelelően átdolgozott és felfejlesztett formában ültessenek át a PlayStationre

4

A TÍZBŐ



PlayBlack

e l e c t r o n i c s

Több, mint 99 Playstation termék,



brutálisan jó árakon!

SONIC THE HEDGEHOG
SONIC 1-10

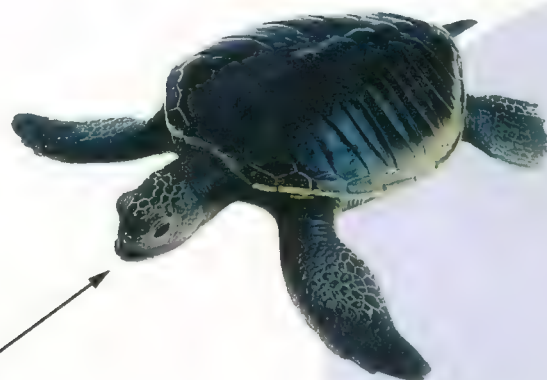
SPECIALS HEDGEGITOK
CEAR HALLING

CUT THE BUL
TOMMY HOO

CAN'T STOP THE ROD
MARGOT

LICK MY AXE
JERRY

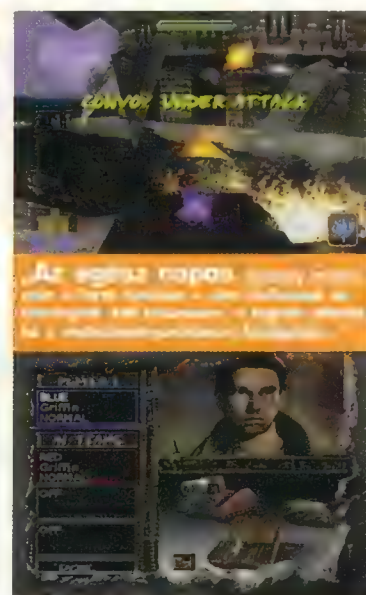
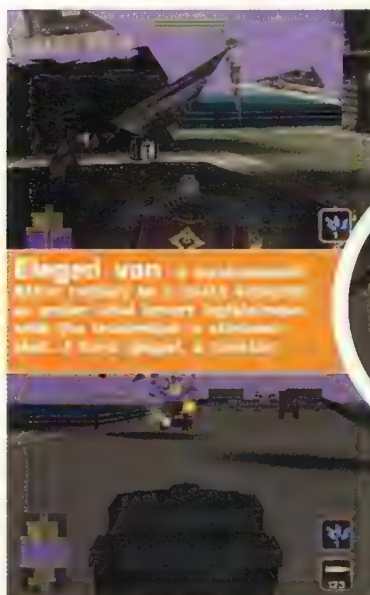
SPACE YEST
CUTTER



Viszonteladó partnerek jelentkezését várjuk.
Teljeskörű Playstation szervíz.

1139 Budapest, Teve u.41. Teve Center Tel./fax: (06-1) 320-0361





VÉRONTÁS. TOTÁLIS VÉRONTÁS. ISTEN HOZOTT, EZ A GLOBAL ASSAULT...



BattleTanx: Global Assault

„Bekerülsz egy tankok, fegyverek, és úgy általában a káosz uralta világba...”

KARTOTÉK

■ KIADÓ	3DO
■ FEJLESZTŐ	In-house
■ MEGJELÉNÉS	Már kapható
■ KORHATÁR	Nincs
■ JÁTEKOSOK SZÁMA	Egy vagy kettő

HA EZ TETSZETT,
MIT SZOLSZ EHHEZ?
TWISTED METAL: WORLD
TOUR
Mostanára már egy kissé régimó-
dinak tűnhet, de még mindig
tele részletekkel és izgalommal.

Eszélgezzünk egy kicsit a keret-
történetekről. Általában erőltetett, élettelen dolgok, amik-
nek semmi célja azon kívül,
hogy valamiféle elképzelhetőségi alapot
szolgáltasson a játéknak, legyen az akár-
milyen nyakatekert. A *BattleTanx: Global
Assault* ragyogó példája annak, hogy mi-
lyen szinten lehet egyenesen nevetséges
egy játék „cselekménye”. Egy olyan apoka-
lipszis utáni világ, ahol a nők 99,9 százalé-
ka eltűnt, lehet, hogy valaki szerint király
ötlet, de az ilyeneknek a felnégyelés vol-
na az egyetlen gyógymód...

Az ízléstelen és nevetséges kerettörténet-
től eltekintve a *Global Assault* tulajdonkép-
pen teljesen élvezetes. Az ötlet olyan egysze-
rű, amelyet csak kívánni lehet – vezetni a tan-
kokat, begyűjteni a power-up-okat, felrobban-
tani a többieket. Nem kell ide stratégiázni
vagy taktikázni, egyszerűen bekerülsz egy tan-

kok, fegyverek, és úgy általában a káosz uralta
világba, ami – jelen esetben – nem is olyan
rossz dolog. A játék szívet egy hadjárat képi,
amelyben bejáród a földgömböt egy sornyi
célpont-alapú küldetés végrehajtása közben.
A játék legelején még nincs sok beleszólásod
abba, hogy milyen vasba ülsz, de ahogy ha-
ladsz végig a küldetéseken, egyre speciálisabb
tankokhoz kapsz elérést. A Hover Tank-ban
(légpárnás tank) ülve oldalirányba is csús-
zhatsz, így képes leszel tüzelni az ellenségre,
miközben kerülgeted a lövéseit.

A rendelkezésedre álló járgányok külön-
böznek páncélzat, fegyverzet, és sebesség
tekintetében. Egy olyan dögön, mint például
a Goliath, kemény a páncélzat, és a tűzereje
sem elhanyagolható, de legalább olyan
gyors, mint egy döglött csiga. A Moto ezzel
szemben ugyan a legfűgőbb járgány az
összes közül, de elég egy találat a Goliath
masszív ágyúiból ahhoz, hogy végképp kife-

küdjön. Ahhoz, hogy a játékban maradhass,
Tank Tokenek gyűjtésére kell fognod – ha
meghalsz, kábé tízből vehetsz új vasat; ha
nincs Tank Token, Game Over. Marha egy-
szerű, annyi szent, de a program kivitelezés
olyan szinten csiszolt, hogy nagyon élvezete-
tes vele játszani. Azon veszed észre magad,
hogy a küldetések célpontjaitól eltávolodva
külön kis csatákba keveredsz, power-up éh-
séged által vezetve. Emellett pedig ha egy
kicsit könnyebb szórakozásra vágysz, még
mindig ott a hat játékmód egyike, amelyek
közül mindegyik játszható több játékosal is.

Mindezen jó tulajdonságok, a kifinomul-
ság és a csiszoltság ellenére túl sok játék
után a *BattleTanx* ismétlődővé válik. Akár-
mennyi tankot felrobbanthatasz, a végén
mindentképpen valami újra fáj majd a fogad-
ameddig azonban a játék varázsa tart,
teljesen csúcs. ■

Al Bickhar

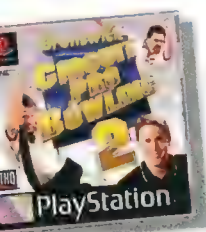
PlayStation
Magazin

■ GRAFIKA	Részletes, erőteljes, és villámgyors	8
■ JÁTSZHATÓSÁG	Nagyüzemi pusztítás, ezen kívül nem sok más...	7
■ ÉLETTARTAM	Az ismétlődő, egymásra hasonlító küldetések miatt hagyd majd abba	6

■ ÖSSZKÉP
Van valami hihetetlenül kielégítő a pusztításnak
abban a hatalmas skálájában, amit a *BattleTanx:
Global Assault* kínál, de mást nem nagyon találsz
majd benne. Rövid életű, de intenzív szórakozás...

7
A TÍZBŐL

TŐL A BOWLING-MARATONTÓL MINDENKI LEFÁRAD MAJD...



Brunswick Circuit Pro Bowling 2

ARTOTÉK

ADÓ	THQ
FEJLESZTŐ	In-house
MEGJELENÉS	Már kapható
ORHATÁR	Nincs
ÁTÉKOSOK SZÁMA	Egytől nyolcig

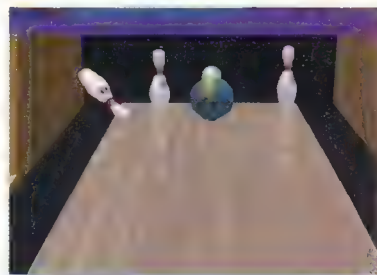
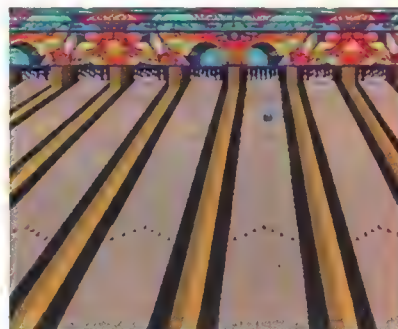
Atíz bábus bowling „izgalmainak” pontos visszaadásának terén a *Pro Bowling 2* felelmetesen pontos munkát végzett. Csakúgy, mint a való életben, órákat vársz arra, hogy rád kerüljön a sor, szenvedsz az idióta pontozással, figyeled, ahogy a többiek önnön dicsőségükben sütkéreznek, mert tartottak, míg végül elmegy a kedved attól is, hogy kezdedbe vedd a golyót. Csak egy dolog hiányzik: a sötét pillantások a játéktérben lődörgő keményfiúktól...

Hogy ösztintek legyünk, a *Brunswick Circuit Pro Bowling 2* tényleg keményen próbálkozik. Majd megszabad, hogy felhasználóbarát opciók

tömkelegével kápráztassa el a játékosokat, hogy azok izlésük és igényeik szerint elkészíthessék saját versenyzőjüket. Mindez azonban semmit sem ér, hiszen a teljességgel érdektelen bowling rész valami észbontóan unalmas.

A fő probléma az irányítófelülettel van, amely igyekszik az eddigi golfjátékokból meríteni. A *Pro Bowling*-ban a *PGA Tour*-hoz hasonló módon egy toló-sávval határozható meg a labda elgurításának erejét és a csavarás mértékét; ennek az eredménye a számok alapján játszott bowling lesz, ahol a mesteri szint elsajátítása körülbelül egy órába kerül, és ezután már nincs semmi új vagy meglepő a játékban. ■

Steve Merrett



Abszolút nincs szükség gyakorló-részre; tulajdonképpen nehezebb elhibázni a bábukat, mint eltalálni őket...

PlayStation Magazin

ÉRTÉKEKÉLÉS

■ GRAFIKA	Igénytelen animáció, unalmas hátterek, fabábu-szerű versenyzők	4
■ JÁTSZATHATÓSÁG	Kiszámítható, unalmas, és korlátozott	4
■ ÉLETTARTAM	Az irányítás korlátozottsága megöli az egészet. Abbafeleltem már?	3

■ ÖSSZKÉP

Néhány sportot egyszerűen nem érdemes videojátékként kihozni. A bowling egyébként is távol áll az érdekesítőtől, de a szimulátumok leginkább a dobások közti várakozást sikerült modellezni, és nem az igazi, gyakorlást és ügyességet igénylő bowlingot.

3

A TÍZBŐL

ÉGRE, EGY KOMOLY VERSENYTÁRS A TEKKEN-NEK... JA, JA...



Fighter Maker

ARTOTÉK

ADÓ	Virgin
FEJLESZTŐ	ASCII
MEGJELENÉS	Már kapható
ORHATÁR	11 év
ÁTÉKOSOK SZÁMA	Egy vagy kettő

Eár valószínűleg még egyhez sem volt szerencséd, az ASCII már régóta jelenteti meg ezeket a Csináld Magad játékkészítőket – Dezaemon-okat, ahogy azt Japánban hívják – pontosabban már évek óta. Volt már RPG-gyártónk, labirintuskészítők, lövöldözős játék-eszköztárunk, és most a sor a verekedős játékokra került. Bizony, a *Fighter Maker*-ben elkészítheted a tökéletes harci játékot.

Igazából inkább mégsem. Nem készíthetsz például saját karaktermodelleket, sőt még arra sincs lehetőség, hogy megváltoztasd a harcosok felépítését vagy akár színbeállításait.

Amit viszont megtehetsz, az az, hogy fogd a 20 karakter egyikét, ezután pedig eltöltesz rengeteg fájdalommal és kinszenvedéssel teli órát, hogy elkészítsd a támadások animációit. Ezt úgy tudod véghezvinni, hogy menükkel szenvedsz, és dróthálós végtagok beállításait próbálgatod, míg kapsz valamit, ami olyasmi, mint egy ütés, csak sokkal bénább.

A *Fighter Maker* legkomolyabb, kijavíthatatlan hibája az, hogy egy olyan, általános és igencsak nyers programvázon alapul, amelyik egyébként sem túl nagy szám. Még ha be is fejezted a karaktergyártást, minek vesződnél azzal, hogy játszol is velük? ■

Zy Nicholson



Már látásból sem olyan, mint ha jó szórakozás volna, ugye? Íme, a tökéletes időpocsékolás

■ GRAFIKA	Hé, a TE hibád, ha az animáció darabos!	5
■ JÁTSZATHATÓSÁG	Eseménytelen verekedős játék, néhány tűrhetőbb résszel	4
■ ÉLETTARTAM	Még tízedannyira sem érdekes, mint amilyennek hangzik	2

■ ÖSSZKÉP

Szomorú, de semmi maradandót nem tudtak létrehozni a *Fighter Maker*-rel, hogy kiújítsanak a fejlesztők közül. Verekedősnek túl könnyed és csak maréknyi tisztességes szereplője akad.

3

A TÍZBŐL

PlayStation Magazin

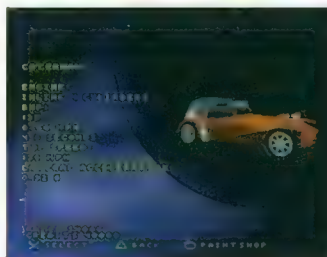
ÉRTÉKEKÉLÉS



Ha te az a típusú ember vagy, aki mindenekelőtt a szórakozásért játszik, akkor a Test Drive 6 a legjobb választás.



Alak a városi szórakozás...
A Test Drive 6 egy olyan játék, amely a városi szórakozás mindenét megfogja.



AZ EXTÁZISBA „VEZETNEK”, VAGY A SZÖRNYŰ KÉTSÉGBEESÉSBE...?



Test Drive 6

KARTOTÉK

■ KIADÓ	Cryo
■ FEJLESZTŐ	Pitball Syndicate
■ MEGJELENÉS	Május
■ KORHATÁR	Nincs
■ JÁTEKOSOK SZÁMA	Egy vagy kettő

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?
GRAN TURISMO 2 (PS2 10/10)
Egy mondatban? Nincs szükség más autós játékra.

E kell vallanunk őszintén, hogy a PSM-nek igazán nem hiányzik az autós játékokkal kapcsolatos téma. Nos, elég bizarrul hangzik, de képzeljük el, hogy a PSM egy csirkefarm, az autós játékok pedig csirkék. Ez esetben a tulajnak – aki nem más, mint Mr Potter – attól félve, hogy csirkeállományának 2/3-át el kell pusztítania, a további működés érdekében meg kell vásárolnia a környező farmot. Ha ez eddig nem hangzik elég tragikusan, akkor talán nevezünk el az egyik csirkét Gran Turismo 1-nek, a másikat pedig Gran Turismo 2-nek, amelyek tojásrakó kapacitása nagyobb minden más vén tyúkéval.

Mielőtt még ez a kis fantáziálás elszabadulna, had tisztázzuk, miről is van szó. Amit mondani akarunk az nem más, mint hogy a PSM számos autós játéka közül egyik sem olyan jó, mint bármelyik Gran Turismo változat. Ahogy ti is számíthatjátok rá, a Test Drive 6 csupán egy szánta tyúk Mr. Potter csirkefarmján, ami nem jelent túl

nagy veszélyt a két Gran Turismo-ra nézve. Nézzük csak, hogy is van ez? A Test Drive 6 egy fokozatosan leépített sorozat legutóbbi darabja, ami inkább az EA által kifejlesztett Need for Speed sorozatra koncentrál, semmint a GT2-re. Ennek végeredményeként egy maroknyi pompás járgányban ülve küzdhetek meg a játék kihívásaival.

Egy valamit azonban nem lehetett kihagyni a GT-k receptjéből: a Test Drive 6-ban is egyre erősebb autóra van szükség a továbbjutáshoz. Ennek érdekében a győzelmeidet a későbbi versenyeken felhasználható plusz lőerőért kockáztatod. Ez egy kedves kis fordulat, huncut momentum a játékban.

A játékok számtalan módon lehet játszani. A hagyományos egyszeri futamokon, vagy bajnokságokon kívül választhatod az egyébként téged akadályozó zsaru szerepét is. Ebben az esetben a te feladatod teljes erőből belehajítani a többi járműbe és megakadályozni őket a győzelemben. Aztán vannak még a hagyományos versenyek. Néhány közülük az útvonalak keverékén zajlik, míg más ver-

nyek számos főváros forgalmi dugóján hajszolnak ki résztül, bár azt is el kell mondani, hogy a világhíre látnivalók könnyebb emészthetősége érdekében a földrajzi hitelességet mellőzték a játék készítői.

Mindezek ellenére a Test Drive 6 nem tett rá nagy benyomást, és végül a farm megsemmisítő hamvasztója lesz a végzete. Nem elég, hogy a játékokat rágódik a Gran Turismo kipufogócsónkján, a hiányolja a nagy rivális Need For Speed: High Stakes csillogását és fortélyait is.

Még meglepőbb, hogy a helyzet most rosszabbul néz ki, mint az előző Test Drive 5 esetében.

A játék egyetlen jó tulajdonsága, ami még javhatna a helyzetén (a kormányrendszer, ami ügyesen használja mindkét kart) csak tovább ront rajta, mert több köze van az autók össze-vissza csúszkálásához, mint a normális vezetéshez.

És ki volt az, aki Gary Numan Cars című dalának feldolgozását gondolta a játék kísérőzenéjéneki? Na neee ...!

Paul Ro

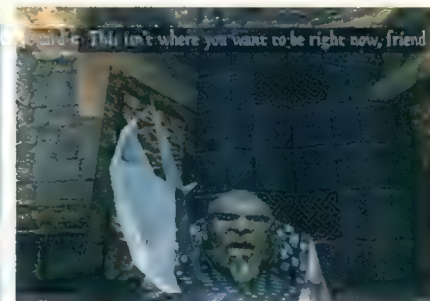
PlayStation
Magazin

ÉRTEKELEÉS

■ GRAFIKA	Alig kivehető, zsúfolt pályák és autók	3
■ JÁTSZHATÓSÁG	Szép választék az útvonalakból, de a kocsik szörnyen kezelhetetlenek	4
■ ÉLETTARTAM	A gyenge játszhatóság miatt ettől se várjtok sokat. Nagyon rövid.	3

■ ÖSSZEKÉP
A Gran Turismo 2-vel és a Need For Speed-del való versenyben a Test Drive 6 igencsak alul marad. Sőt még annyira sem jó, mint az előző TD5. Ne kérdezzétek, miért bosszantanak minket ezzel!

4
A TÍZBŐ



Túl késő! Thordek nem bírt magával, és elrohant a kastélyba, mert viccet az alacsony, de dús szőrzetű alakokról. Sorsa ezzel megpecsételődött.

MÁGIA, DE INKÁBB UNGÁR ANIKÓ, MINT MERLIN VILÁGÁBÓL



Crusaders Of Might And Magic

Végigrohanunk, nehéz helyzeteket oldunk meg, és megöljük a rosszfiúkat

KARTOTÉK

KIADÓ	3DO
FEJLESZTŐ	In-house
MEGJELENÉS	Már kapható
KORHATÁR	Nincs
JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egy

HA EZ TETSZETT, IT SZOLSZ EHHEZ?
DOUL REAVER: LEGACY
OF KAIN (PSM06 9/10)
 Ez a sötét hangulatú játék kielégíti a műfaj iránti étvágyunkat

A Might And Magic klán már több mint egy évtizede tobzódik a videojátékok világában, s formátumról formátumra ugrálva próbálta meg népszerűsíteni súlyos fantasy-kliséit. Ez az első próbálkozásuk arra, hogy a szokásos RPG-stratégia halandzsánál valami akciószerűbbet dobjanak a piacra. Középszerű elődeihez viszonyítva ez bizonyos szempontból sikerül is a *Crusaders Of MAM*-mal. Bizonyos szempontból...

A program egy átlagos harmadik személyű akció-kaland játék, árnyalatnyi szerepjáték-színezettel. A hőssel Lara Croft-hoz hasonló módon megyünk végig folyosókon és ugrunk át réseken. A szokásos szerény eszköztár-kezelőfelület helyett azonban olyasmit találhatunk, ami inkább a *Final Fantasy*-ra jellemző – képernyőnyi lelet és eszköz kerül tarsolyunkba, s

ezeket kedvünkre váltogathatjuk, miközben előrehaladunk a játékban.

A tapasztalati rendszer segítségével továbbfejleszthetjük képességeinket. Bár hősrünk rendelkezik általános ügyességi szinttel, specializálódhat is különböző képességekre. Ha például rendre buzogányunkkal taglózunk le az ellenfeleket, és eközben varázslói képességeinket nem használjuk, misztikus képességeink megcsappannak majd kardforgatásunkhoz képest.

Végigrohanunk, nehéz helyzeteket oldunk meg, és megöljük a rosszfiúkat, miközben egyéniségünk egyre csak fejlődik. Mondhatnók, ez a *Tomb Raider PhD*-s változata. Ugye, hogy nem hangzik rosszul az ötlet? Sőt, ez az ötlet kitűnő! Csak épp elképesztően dilettáns módon valósították meg. A csaták nagyon gyakorlatlatlanok. Támadásaink „elképesztő eszköztára” annyiból áll, hogy megvárjuk, míg ellenlá-

basunk közelebb jön, majd lecsapjuk őt. Hacsak nincs valami nagy hatótávolságú fegyverük, akár oda is mehetünk, és így verjük le a delikvenst. Nem épp a legatlakozhatóbb, legördülékenyebb, legérdeke-

A legrosszabb azonban a szintek tervezése. Helyszínről helyszínre mehetünk, de hosszú időn át nem történik semmi. A kastély tele van üres folyosókkal, amelyeken percekig is eltarthat végigmenni, s ezen a tortúrán többször is át kell esnünk. Akkor már miért nem rövidebbek ezek a részek? Valószínűleg azért, mert... „egy igazi kastély végül is nagy”. A valóságyszerűség oltárán lelkifurdalás nélkül feláldozták a játszhatóság tehetetlen bárányát, s emiatt talán vegetáriánusnak mennénk, ha nem lennének azért jobb játékok is... ■

Kieron Gillen

PlayStation Magazin

ÉRTÉKELÉS

■ GRAFIKA

Masszív, de látványtalan 5

■ JÁTSZHATÓSÁG

Sok opció, melyeknek nem sok a haszna 4

■ ÉLETTARTAM

Olyan rajta végigmenni, mint megélni az örökkévalóságot 7

■ ÖSSZEKÉP

Ha a kalandozás tényleg ennyire unalmas lenne, a hősök otthon maradnának, és a földet tűnék egy tanyán. Az alapötlet nem rossz, de amatőr módon valósították meg. Maradjunk csak a *Tomb Raider*-nél, vagy a *Soul Reaver*-nél

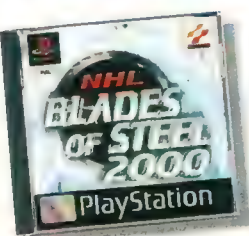
4

A TÍZBŐL



Játékosaink
passzai bőven hagyják maguk után kívánnivalókat, gyakran még a legközelebbi társat sem veszik észre az aranykezi ügyekek

A KONAMI ISS FOCIJPROGRAMJA MÉLTÓ VETÉLYTÁRSA A FIFÁNAK, DE VAJON A HOKIJÁTÉKUK IS FELVESZI A VERSENYT AZ NHL-LEL?



NHL Blades Of Steel 2000

„Az újrajátszási lehetőségek feledtetik a vacak zenét”

KARTOTÉK

■ KIADÓ	Konami
■ FEJLESZTŐ	KCET
■ MEGJELÉNÉS	Már kapható
■ KORHATÁR	11 év
■ JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egy vagy kettő

HA EZ TETSZETT, MIT SZOLSZ EHHEZ?

NHL '99 (PSM KARÁCSONYI SZÁM 9/10)
Vannak trónkövetelők, de Jégkirályság ural-
kodója még mindig az EA veteránja

A laikusok számára a jégközi-szimulátorok talán egyszerű korcsolyás focinak tűnhetnek, de az ingyencék azonnal meg tudják különböztetni a remekműveket a gagyitól. Az EA remekbe szabott NHL sorozata, és az Activision nemrégiben megjelent NHL Championship 2000-e gyors, gördülékeny, izgalmas játékok, amelyek bármely sport-szimulátorral versenyre kelnek. Emiatt aztán most, hogy a Konami – az ISS Pro Revolution névre hallgató csúcs-szimulátor atyja – a hoki felé fordítja figyelmét, sokaknak megdobban a szíve. Aztán – miután játszottak pár meccset a programmal – lelkesedésük kiábrándultságra csap át.

Felcsinésen szemlélve úgy tűnhet, hogy az NHL Blades Of Steel mindent felvonultat, ami csak egy jégközi-szimulátorba kell. Az összes statisztikát, csapatot, számos opciót és tucatnyi jól animált, harcra kész játékos láthatunk benne. Az újrajátszási lehetőségek

még a vacak zenét is feledtetik, amely leginkább egy régi Van Halen lemez utánzatához hasonlít. Az igazi bajok azonban akkor kezdődnek, amikor elkezdünk játszani a Blades Of Steel-el. Már eleve azt is nehéz megszokni, ahogy átkorcsolyázunk a jégen. A legtöbb esetben itt nehezebb mozgásba lendülni és kanyarodni, mint a többi nagy hokis játékkal – ez itt talán valószínűbb, de a játszhatóság rovására.

A passzolás is problémás. Soha nem világos, hogy merre fog menni a korong, mert nincs kiemelve az a játékos, akihez a passz megy majd. A játék szinte szokást űz abból, hogy nem a legközelebbi emberhez passzol, hanem valaki olyanhoz, aki nem is él együtt az akcióval, sőt, esetleg rajta sincs a képernyőn. A csapattársak sem igen képesek alapvető passzok végrehajtására, például sokszor nem sikerül visszatenni a korongot az ellenfél kapuja mögül.

Mindez megmutatja a játék másik nagy hibáját – a gyenge mesterséges intelligenciát. Előrefelé még csak-csak mennek a dolgok, de védekezéskor játékosaink egyfolytában hátrálnak. Csak nagy ritkán próbálják meg ellopni a korongot a támadóktól, még a saját kapud előtt is át kell venni az irányítást, hogy meg óvd magad egy bekapott góltól. Más, kisebb bibik is vannak. Két különböző gombbal löhetünk ahelyett, hogy egyetlen gomb hosszabb idejű lenyomása jelentené az erősebb lövést, valamint könnyű elfelejteni, hogy kinél is van a korong, mert a kiemelés nem változik meg akkor, amikor nálad van a játékos (csak egy gyűrű villan meg a játékos mellett, aztán az is eltűnik). Nem halálos hibák ezek, de eléggé kiábrándítóak – különösen annak tudatában, hogy a Konami készített már kitűnő sportjátékokat. ■

Chris Buxton

PlayStation
Magazin

■ GRAFIKA	Szépen kidolgozott játékosok, jó körítés	7
■ JÁTSZATHATÓSÁG	A kis hibák lerontják az alapvetően jó összképet	6
■ ÉLETTARTAM	Ha kiábránd a program hibáit, élvezni fogod a szezon- és menedzsmentopciókat	7

■ ÖSSZKÉP
Elég jól bemutatja a sport lényegét, de a gyenge játékos MI és a túl nehéz korcsolyakezelés bekavar. A prógi az EA cég NHL sorozata mellett nem sok jeget zavar

6
A TÍZBŐ

HA AZ ÉLET EGY NAGY LOTTÓ, AKKOR EZ ITT
EGY HAMIS KAPARÓS SORSJEGY...



Midnight In Vegas

KARTOTÉK

■ KIADÓ	3DO
■ FEJLESZTŐ	In-house
■ MEGJELENÉS	Már kapható
■ KORHATÁR	Nincs
■ JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egytől négyig

Nic Cage a bárpultot támasztja, a parázó Johnny Depp behidal a gyíkmintás szőnyegen, Elvis pedig itt van az épületben. Ez Las Vegas, a játékautomata-mániások, rulett-függők és pókerarcok neonszínekben pompázó városa. A szerencsejáték-metropolisz csillogását most tizenöt rugóért a szobádba varázsolhatod! Vagy valami ilyesmi...

A bogyós táncosnőket, bakkarát játszó titkosügynököket és testőröstül érkező maffiózókat figyelmen kívül hagyva nem sok érdekes van Las Vegasban. Mégis mi marad számunkra? Hét szerencsejáték – blackjack, kocka, póker, videopóker, rulett, bakara, valamint pénzdobos gépek – és ezek különféle változatai. A

póker és a black jack a legelvezetesebb ezek közül. A PlayStation fedele ugyan nem fog kinyílni és a konzol nem fog pénzt okádni, de mégis van valami izgalmas abban, ahogy legyőzzük számítógép-vezérelte ellenfeleinket és virtuális bankszámlánk tízezer dolláron is túlnő.

A rozzant rulett-asztalban azonban nem sok élvezetet talál. A játékautomaták esztelenek és unalmasak, és az összes játék bővítőnek látszik. A 3DO kaszinójában semmi csillogást nem találunk, nincs hangulata, és nem nyújt semmi extrát. Annyi haszna azért lehet, hogy a zöldfülűek megtanulják a játékok szabályait, még mielőtt a valóságban is csődbe vinnék a papa vállalkozását. ■

Pete Wilton



Mellékeltek a játékhoz egy nyelcszámás CD-t is, amelyen többek között Andy Williams, Tony Bennett és Mel Tormé dalait hallhatjuk. Kedves olvasó!



PlayStation Magazin

ÉRTÉKEKÉLÉS

■ GRAFIKA	Lehangolóan slamos a kinézete 3
■ JÁTSZHATÓSÁG	Csapd fel a kártyát, dob be a zsetont, tedd meg a tétet 4
■ ÉLETTARTAM	Egy jó lapjárás a pókerben talán leköt egy időre 5

■ ÖSSZKÉP
Ettől a játéktól ne várj fehér tűzijátékot és aranykeretes napszemüveget. Ez az SZTK-keretes szemüveggel rendelkező, szandálos fazonoknak való. Kábé annyira izgalmas, mint a snapszer tizfilleres alapján

4
A TIZBŐL

RETRO-ÉGETŐK BEKAPCS, ITT EGY ÚJABB KÖVÜLET A 80-AS ÉVEKBŐL



Missile Command

KARTOTÉK

■ KIADÓ	Hasbro
■ FEJLESZTŐ	In-house
■ MEGJELENÉS	Már kapható
■ KORHATÁR	Nincs
■ JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egytől kettőig

Egy dolog kiánsni egy kövületet, latin nevet adni neki és beadni valamelyik múzeumba – ez az öslénytan. Azt viszont, ha föliába csomagolják, és 9900 Forintos áron piacra dobják a leletet, világos nappal elkövetett rablásnak hívjuk.

A Missile Command egy játéktérmi klasszikus, amely még a korai 80-as évekből ered, egyszerű játékmeneke pedig a nukleáris megsemmisülés témájára épül. Pénzünkért megkapjuk a játéktérmi klasszikust (és egy grafikai arcfelvarrást, amely csak nehezebbé teszi), valamint az Ultimate Missile Commandot – egy felszínes felújított válto-

zatot, amely olyan, mint egy nyugdíjas tata deszkás cuccokban.

A dolog lényege az, hogy a világ legjobb konzolja egy olyan játékra pazarolja az idejét, amelyet húsz évvel ezelőtt a korabeli lehetőségekhez szabtak. A játékok már akkor sem azért voltak gagyik, mert olyanak szerrettük őket, hanem azért, mert fejletlen volt a technológia. Vajon az emberek még mindig hisznek a virágzó szocializmusban, a munkásosztály hatalmában? Nem! A világ már jócskán túlhaladt ezen, s már rég nem nyújt semmi élvezetet az sem, ha egy kurzort rángatunk egy szinte statikus képernyőn. ■

Mark Donald



A retro nem a helyes szó erre. A kövület, vagy a kaka sokkal inkább

PlayStation Magazin

ÉRTÉKEKÉLÉS

■ GRAFIKA	Csak valamivel jobb, mint az eredeti 3
■ JÁTSZHATÓSÁG	Robbanások, és... semmi más 2
■ ÉLETTARTAM	Olyan hosszú életű, mint a verébfig visszhangja 1

■ ÖSSZKÉP
Legyünk őszinték – a Missile Command merő idő- és energiapazarlás, amelyet egy oszlophoz kellene kötni a Nevada sivatag közepén, aztán felrobbantani

2
A TIZBŐL

SZEMLE



EGY VERSENYJÁTÉK, AMELYIK SZÍVESEN TÉR LE A KITAPOSTOTT ÚTRÓL



Four Wheel Drive World Cup

„Tényleg úgy érzed, hogy a tájelemek ellen harcolsz”

KARTOTÉK

■ KIADÓ	Infogrames
■ FEJLESZTŐ	In-house
■ MEGJELÉNÉS	Egyelőre ismeretlen
■ KORHATÁR	Nincs
■ JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egy vagy kettő

**HA EZ TETSZETT,
MIT SZOLSZ EHHEZ?**

TEST DRIVE 4X4

Ha szívesen hajtasz le az útról, az EA próbálkozásá neked egy kisét

Négykerék-meghajtás. Valakinek elengedhetetlen munkaeszköz, valakinek csupán egy életstílus kelléke. Amire azonban biztos, hogy nem alkalmasak, az a versenyzés – kivéve persze az USA-nak azon részeiben, ahol a Darwinistákat még mindig rendszeresen megincselik. De a lehetőség benne van egy nagyszerű játékra, nem? Csak képzelj el egy garázst, tele rettetes erejű, valódi sárgyűrő járgánnyal, amelyek készek a tuningolásra, és olyan kietlen pályákra, amelyek maximum egy Yes album borítóján mutatnának jól... Hé, ez még akár működhet is!

Akár. Míg az Infogrames a *Four Wheel World Drive Cup*-ot megkínálta a legjobb off-road ver-dákkal (a Wrangler Jeep-ektől és teherautóktól kezdve a Land Rover-eken, Cherokee-ken,

Xterra-kon keresztül az olyan nyálánságokig, mint a katonai Hum-Vee és az X-Men stílusú kiskocsik), maga a vezetési élmény visszahúzza az

egészet. Nem mondhatnánk, hogy különösebben rossz volna, csak nem egészen meggyőző. Vannak dolgok, amiket nagyon jól megvalósít, és a pályák egyedi kivitelezésének köszönhetően a játék egy eddigiektől eltérő vezetési élményt nyújt.

A *Four Wheel World Drive Cup* akkor mutatja a legjobb formáját, mikor a Yucatan, a Fuji hegy, vagy a kanadai Sziklás-hegység magaslatain repesztesz végig. Tényleg úgy érzed, hogy a tájelemek ellen harcolsz, miközben küzdöd magadat felfele az emelkedőkön, amelyek hirtelen veszélyes lejtőkbe váltanak, mindig az irányítás elvesztésének határán, és leggyakrabban egy gyomorfordítóan mély szakadék szélén egyensúlyozva. A hagyományos versenyek esetében – amelyekhez hasonlót már láthattunk a PlayStationön – azonban fény derül a játék nyilvánvaló hiányosságaira.

Semmiféle következetesség nincs abban, ahogy a terepjáród követi a terep egyenetlenségeit. Ha lehajtasz az útról, a talaj néha kicsit megdobja a kocsidat, talán egy kis sebességet is

vesztesz. Más alkalmakkor teljes leállással végdik ugyanez az eset, vagy kipördüléssel, és ez nek a következtében értékes másodperceket tesz; ha pedig kifogod a főnyereményt, és igaz peches vagy, a járgány feje áll, és visszakerül a kezdőpontra. Aztán ott vannak azok a pályarészek, amelyek megfogják az autók kerekeit. A hó, a gödrök, a víz mind láthatók, és ezekkel nincs is baj, de a láthatatlan részekkel már van. Az, hogy a terepjáród minden különösebb ok nélkül lelassít, kissé igazságtalannak tűnik.

Három bajnokságban indulhatsz, ezek között vannak különböző kupák is, és még egy Arcade mód is helyet kapott a játékban, de a dühítő vezetési élmény minden alkalommal elveszi magának a kedvet az egésztől. A szíved talán azt súgja, hogy itt a *Gran Turismo* terepen, az eszed azonban felvilágosít, hogy csak a *Top Gear* egy gyengébb utánérzéséről beszélhetünk, amivel talán előbb előtti tíz perccel elúthetted. ■

Chris Bu

PlayStation
Magazin

ÉRTÉKEKELÉS

■ GRAFIKA	A hegyek zseniálisak, a sík részek unalmasak, a kocsik tűrhetőek	6
■ JÁTSZHATÓSÁG	Lehet élvezni, de csak ha nem figyelsz a vezetési program hiányosságaira	5
■ ÉLETTARTAM	Vannak kupák. Van egy csomó játékmód, és a nehézségi szintek beállítása jól sikerült	6

ÖSSZEKÉP

Egy átlagos racer, ami sokat ígér, és ebből keveset teljesít az ütközés-érzékelés silányosságának köszönhetően. A hegyek bejárása zseniális, a sík pályák inkább dühítőek.

NA EZ AZ, AMIT ÚGY HÍVNÁK: TISZTA IDŐPOCSÉKOLÁS...



Lucky Luke

KARTOTÉK

KIADÓ	Infogrames
FEJLESZTŐ	In-house
MEGJELENÉS	Már kapható
KORHATÁR	Nincs
JÁTEKOSOK SZÁMA	Egy

Eár nálunk már nem annyira ismert, a *Lucky Luke* (itt Villám Will néven szerepelt) egy francia képregényen alapszik, amit René „Asterix” Goscinny rajzolt. Legnagyobb részét egy hagyományos 2D scrollozós cuccról van szó, *Pandemonium*-szerű mű-3D-vel. A szereplők grafikája korrek, és a helyszínek is visszaadják a képregény hangulatát, de egy játéknak ennél többet kéne tudnia...

Mert amit kapsz, az egy rémálomszerű időutazás vissza a 16-bites konzolok világába, amikor a polcok még tömve voltak rajzfilm-licenc platformerekkel. Nem mintha bármelyik is megérte volna azt a pénzt, amit elkértek érte. A *Lucky Luke* esetében talán más a helyzet?

Nos, itt egy lista következik, amelyiknek minden pontja egy „nem”-mel ér fel. A lövedékek a lehető legkisebb képpontokból épülnek fel, úgyhogy legnagyobb részét nem látod, hogy jönnek. Luke-on nem is látszik, hogy megsérült volna. Néha amikor kedve tartja, villogva eltűnik, csak a mihez tartás végett... A legrosszabb az volt, amikor Luke sikeresen elkerült lovával egy bombát, de valahogy mégis képes volt meghalni; a leg-szerencsétlenebb 16-bites emlékeink keltek ki újra a sírból – poros, igazságtalan, béna ütközés-érzékeléssel.

Ugye nem kell ezekhez az időkhöz visszatérnünk? ■

Zy Nicholson



Vadiúj vadnyugat, ahogy eddig még soha sem láttad. Nem is nagyon akarsz majd ezután sem...

PlayStation Magazin

ÉRTÉKELÉS

■ GRAFIKA	Nagyrészt hangulatos, leginkább a játszhatóság rovására	6
■ JÁTSZHATÓSÁG	Menj. Fuss. Ugorj. Guggolj. Villogj. Halj meg igazságtalanul	2
■ ÉLETTARTAM	Komolyan el lehetsz keseredve, ha ezzel játszol...	1

■ ÖSSZKÉP
Még csak nem is egy jó kis retro-platformer, hanem egy rakás szerencsétlenség, dühítően gyenge játékmenettel. Ez után a lebógás után *Lucky Luke* a PlayStation közelébe se jöjjön valami zseniális játék nélkül.

2

A TÍZBŐL

MIT IS MONDHA TNÁNK. PÉLDÁUL ANNYIT, HOGY IDEGESÍTŐ...



Road Rash: Jailbreak

KARTOTÉK

KIADÓ	Electronic Arts
FEJLESZTŐ	In-house
MEGJELENÉS	Már kapható
KORHATÁR	Nincs
JÁTEKOSOK SZÁMA	Egytől négyig

A *Road Rash* lényege – hogy meg-támadhatod a többi versenyzőt – talán nem túl eredeti, de ez ugyan az a rajzfilm-erőszak, amely a *Grand Theft Auto*-t sikerre vitte. Ez azonban kevés, ha nincs semmi mögötte. A *GTA*-ban változatos, kihívást jelentő játékmén et volt, míg az EA csupán a játék újdonság voltára épít.

A *Jailbreak* megpróbálja kibővíteni a *Road Rash* sorozat jellemzőit egy Történet (Story) mód hozzáadásával. Ez volna a címben is szereplő szökés a börtönből (Jailbreak), ahol a szerencsétlen mód elnevezett Spaz-t kell megsza-badítanod a törvény vendégszeretétől. Sajnos,

az EA minden próbálkozása ellenére az egyszerű játékmén et az marad, ami volt – egyszerű.

A motorbicikli kezelése szintén borzalmasan leegyszerűsített, és teljességgel hiányzik belőle az az érzés, hogy egy kétkerekűt vezetsz. Az EA ezt a leírás elején már említett módon próbálta egyensúlyozni: a hátsó gombokkal ütések, rú-gásokat, mindenféle támadásokat eresztethsz el. Bár ez jól hangzik, mindenkit biztosíthatunk, hogy farsztóan unalmas – ennek a legfőbb oka, hogy az ellenfelek MI-je gyakorlatilag nem létezik. A többjátékos módok talán elvonják erről a fi-gyelmedet, de rettenetesen korlátozott a játékmén etük. Akárcsak az egész... ■

Chris Buxton



Még az újszerű kétfélekos oldalakcsi-mód (Sidecar) sem kecsegtet semmi jóval

PlayStation Magazin

ÉRTÉKELÉS

■ GRAFIKA	Csupasz pályák, felejthető motorok	5
■ JÁTSZHATÓSÁG	Finomításra szoruló kezelés és harc, nulla MI-vel párosítva	4
■ ÉLETTARTAM	Rengeteg játékmód, de nincs köztük sok különbség	4

■ ÖSSZKÉP
A *Road Rash* már igencsak öreges, mondhatnánk, hogy még az alapok is hiányoznak ahhoz, hogy tisztességes versenyjáték legyen belőle. A harc igencsak félkész, a versenyzés sem túl korrekt, az egész túlságosan le van egyszerűsítve ahhoz, hogy élvezetes lehessen.

4

A TÍZBŐL



Ha a zsernyák a nyomokban is vannak, akkor sincs okod félni. Ez a kősi úgy fordul, ahogy egy Trabant sosem fog



Szuper-szexi, akartam egy tancsát bombázni



IGEN, EZ EGY AUTÓ, NEM PEDIG A SCREAM 2 CSÁBOS SZEREPLŐNŐJE



Need For Speed: Porsche Challenge

Ha elnézel egy kanyart verseny közben, annak meglesz a nyom

KARTOTÉK

■ KIADÓ	Electronic Arts
■ FEJLESZTŐ	In-house
■ MEGJELÉNÉS	Május
■ KORHATÁR	Nincs
■ JÁTEKOSOK SZÁMA	Egytől négyig

HA EZ TETSZETT,
MIT SZOLSZ EHHEZ?

GRAN TURISMO 2 (PS2 08/10/10)
Talán már magad is megtapasztaltad, ez a játék az autóversenyrájonók Szent Grálja

C sodálkoztál, hogy rendes Porschék helyett miért kell mindenféle vacakot vezetned a Gran Turismo 2-ben?

Megvan a tettes: Doctor P teljes kollekciójának licencét lefoglalták a Need For Speed részére. De mielőtt még elkezdene káromló leveleket küldözgetni az EA főhadiszállására, először próbáld ki a programot. Érdemes!

Felesleges (érted?) mondani: az üldözésünk eredő rendőrkocsi kivételével minden autó Porsche a játékban. A Teutonic tervezőasztalainak 50 éves termését vonultatja fel a program, az 1948-as 356-ostól a legújabb 911

Turbóig. Útközben találkozhatunk a 60-as évek első 911-esével, a méregdrága, négykerék-meghajtású 959-essel, valamint az 580 lovas, rövid-farú 917-essel. Mindösszesen 70 különböző Porcogó tempóját tesztelhetjük le, bár az embernek autómániásnak kell lennie ahhoz, hogy a 911-es néhány változatát megkülönböztesse egymástól.

Grafikai szempontból minden autót gyönyörűen modellez a játék. Átlátszóak az ablaküvegek, amelyeken át rápillanthatunk a műszerfalra, az ülésekre, és a volán mögött figyelő vezetőre. Természetesen a kabriók is lehúzott tetővel közlekednek (persze, ha nem esik az eső). A kerek egy kicsit pixelesek, de ez megbocsátható.

A kezelhetőség szempontjából valószínűleg sikerült rátalálnunk a Need For Speed: Porsche

Achilles-sarkára. A sebességet tökéletesen adja vissza a játék (például amikor egy 959-essel suhanunk a Japanese City (Japán Város) nevű pályán), viszont a kanyarodás nem a

legjobb. Az autók nem sodródnak ki a gyors kanyarokban, és inkább amolyan Ridge Racer-stílusban hajtják végre a farolásokat is. Ha pedig 90 fokban akarunk bevenni (amelyekből jó pár van a pályákon), a legtöbb, amit tehetünk, az imádkozás. Hamar rádöbbenhetünk, hogy a csúcsidőket csak akkor érhetjük el, ha fittyet hányunk a fékre és eszelősen nyomjuk a gázt még a legrázósabb helyeken is.

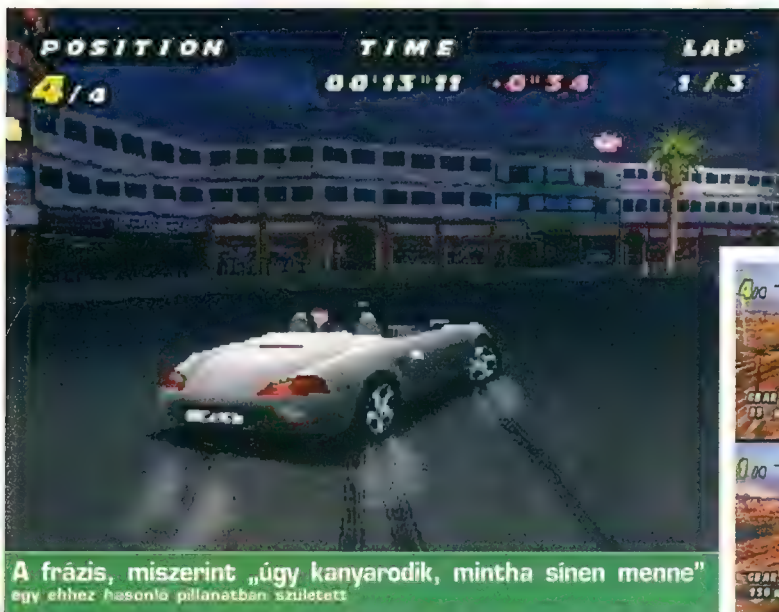
Kétségszerűen azonban nincs semmi okunk arra, hogy a sorozat továbbfejlődjön. A pályák például nagyon klasszul néznek ki. Hat alaphelyszín van: a francia Riviéra, a skót vidék, a japán város/vidék kombó, a havas német hegysek, az amerikai kanyonok és a zárt versenypálya. Ezen kívül, a pályák megnyitásával és bezárásával, a napszak és az időjárás variálásával sokféle újabb pályát bontakoztathatunk ki. Ezek mindegyikében egyensúlyban vannak a trükkös utcarészletek és a határtalan vidéki szakaszok, így a felfedezésre (vagy inkább átrobbogásra) váró helyszínek palettája még szélesebb.

Ami a legkafább az egészben, az a játék szerkezete. A fő menüben három különböző játékmodot választhatunk ki, ezek neve: Quick





Azok a régi szép napok...
Amikor a bukecső nélküli kabriók vezetői még csak a Porsche remekbe szabott designjában bízhattak



rosszérián és a pénztárcádon...

Races (Gyors Versenyek), Factory Driver (Gyári Sofőr) és Evolution (Evolúció). A Quick Racesben olyan Need For Speed-szerű stílusokban bizonyíthatjuk vezetői képességeinket. A Chase (Üldözés) stílusban egy rendőrkocsi szegődik a nyomunkba (azért a Hot Pursuit üldözése jobb volt), a Time Battle (Időcsata) nevű fura verzióban kiüresre megy a játék, a Capture Flag (Szerezd meg a zászlót) stílusban legtöbbször összeviszsa megünn, amíg a mentudod számgépes ellenfél felszedi az összes zászlót, a Race (Verseny) stílus pedig magáért beszél. Mindezeket persze a legjobb barátunk ellenében érdemes kipróbálni.

Ha a Factory Driver módot választjuk, a Porsche gyár tesztpilóta-jelöltjének a bőrébe bújunk. Itt az a cél, hogy a cég szupersofőr-jévé váljunk, miután teljesítettük a 12 küldetést, amelyek között van szlalompálya és olyan megbízás is, amelyben egy 911-es kabriórt kell az új tulajdonoshoz szállítanunk. Egy-két

óra alatt el lehet végezni ezeket a feladatokat, s a munka megéri, hiszen ezzel elszabadíthatunk három jobbajta Porschért, köztük a testhezálló GTI-t.

Az Evolution a legjobb játékmód a három közül. Ez olyan mikrokozmoszikus Gran Turismo-verzió, amelyben pár ezer dollárból kell megvennünk az első Porschénkát. A versenyek és kupasorozatok megnyerésével egyre több pénzt kereshetünk, így még jobb Porschékat szerezhethetünk be a garázsunk számára, vagy a létező verdákat tapirozhathatjuk fel. A Need For Speed még egy lépéssel tovább megy a Gran Turismo-nál, mert benne össze is törhetjük a kocsinkat. Ha elnézel egy kanyart verseny közben, annak meglesz a nyoma a karosszérián (és a pénztárcádon, ha majd pótalkatrészeket szerzel be). Az Evolution módot – úgyessen – három korszakra osztották. Az ötvenes években kezdünk, persze az időszaknak megfelelő érzélgős gitárezena társaságában, majd a het-

venes évek disco-rockján át jutunk el a mába. Ahhoz, hogy a korok között lépkedhessünk, mindig végig kell mennünk az előző versenyeken. Ezek nem olyan halálosan nehezek, és elég akár harmadikként is befutni, így várhatóan nem vesznek majd el heteket az életünkéből.

A Need For Speed: Porsche Challenge azonban semmiképp sem nevezhető tökéletesnek. A lagymatag kezelési módszer nem igazán jön be, a négyautós versenyekben kevés az előzési lehetőség, míg a látszólag sokszínű játékokciók rövidéletűnek tűnnek.

Ezzel együtt is elmondhatjuk, hogy a Need For Speed játékok mindig izgalmasak, és ez alól a törvény alól a mostani darab sem kivétel. A lényeg az, hogy ha csak nem vagyunk tözsdei csalók, másképp nem sok esélyünk lenne egy garázsnyi Porsche boldog tulajdonosának vallani magunkat. Vajon a Ferrari licenccel mi lehet?

Jonathan Davies

HOGY KELL... A PORSCHÉKRÓL BESZÉLNI



A történet a 358-sal kezdődött. Lassú, de remek az útfekvése. Csak leiccegi a modern Bogár-utánzatokat.



A 924 és a 944 a legvezetőbarátabb Porschék, amikben a nyolcvanas évek yuppie utánzatai még mindig kiejteneek.



A legutóbbi 911 minden autóvezető álma, bár meg kell jegyeznünk, hogy a Porschékat nagyon szűrolijkák manapság.

A Ferrari licenccel mi lehet? A választ Jonathan (a cikkben feltett) kérdésére e számban némi lapozgatással megtalálod...



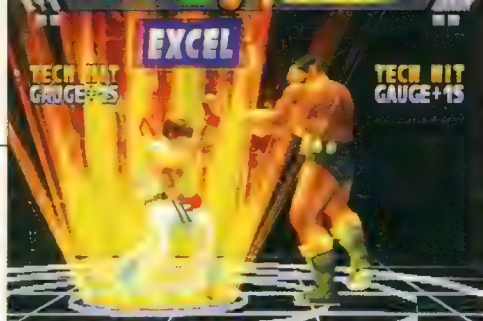
PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

■ GRAFIKA	Első osztályú, autók és pályák szempontjából is	9
■ JÁTSZATHATÓSÁG	Gyors és izgalmas, a bizonytalanok irányítás ellenére	8
■ ÉLETTARTAM	Sok opció, de mintha kissé elkapkodták volna őket	7

■ ÖSSZKÉP
Ha nem szereted a Porschékat, inkább gurulj odébb. A kezelés is eléggé arcade-jellegű. Viszont elmondhatjuk, hogy úgyessen használtak fel egy jövedelmező licenccet, amely mozgalmas és jó grafikai játékot eredményezett.

8
A TÍZBŐL

SZEMLE



ELŐSZÖR OTT VOLT A **TURBO**. AZTÁN JÖTT AZ **EX**. ÉS MOST? ÖÖÖ..., ITT AZ **EX2...**



Street Fighter EX 2 Plus

Még mindig le lehet zavarni egy veszett ütésből és rúgásokból álló kombinációt

KARTOTÉK

■ KIADÓ	Virgin
■ FEJLESZTŐ	Capcom
■ MEGJELLENÉS	Április
■ KORHATÁR	Nincs
■ JÁTEKOSOK SZÁMA	Egy vagy kettő

HA EZ TETSZETT,
MIT SZOLSZ EHHEZ?

TEKKEN 3 (10/10)
Minden idők legjobb verekedős játéka; még semmilyen formában nem akadt vetélytársa

A 2D verekedős játékok között a **Capcom** a király. Annak ellenére, hogy már mindenki áttált a 3D-s játékokra, a **Street Fighter** sorozathoz érkező újabb és újabb erősítések kiérdemelték a tiszteletet a műfajon belül. Az **Alpha** még mindig a 2D-s stílus élharcosa, a legújabb **EX** azonban azt mutatja, hogy a **Capcom** próbál terjeszkedni a harmadik dimenzióba is.

A **Street Fighter** sorozat sikerének kulcsa mindig is a sebesség volt. A **Street Fighter Alpha** és a társai frenetikus bestiák, ahol a kombók egy szempillantásnyi idő alatt robbannak ki. Míg az **EX2** szerepelteti a 2D játékok több, mint 20 karakterét, a stílus sebesség-faktora sajnos nem az igazi. Sokkal kisebb kihívást jelent és nem is olyan élvezetes, leginkább csak az az erőfeszítés teszi elviselhetővé, hogy lenyűgözze a játékost.

Nem mintha az **EX2** egy észbontón lassú játék lenne, de a hatalmas ugrások és a záporozó ütések mintha kissé meg lennének fáradva. Még mindig el lehet érni, hogy az ütések és rúgások zuhatagából a sorozat védjegyeként ismertté vált kombók kerekedjenek ki, de a tempó hiánya miatt inkább a látványosság szerepe jut nekik. Nyilvánvalóan a részletesen kidolgozott polygon-karakterek okolhatók a lassulásokért, bár tagadhatatlan, hogy jóval tömörebb külsőt kölcsönöznek a játékhoz, mint ahogy az az eddigiekre jellemző volt.

Ha azonban egyszer hozzászoktál az öregebb tempóhoz, elkezded felismerni a **Capcom** génuszát. A játék hátterei egyszerűen döbbenetesek – eredetiség és részletesség szempontjából egyaránt. A **Cape Canaveral-i** étkezőasztalokon zajló küzdelem szinte észrevétlenül adja át a helyét a sivatagos vagy nagyvárosi környezetnek, míg

maguk a harcok szinte a végsőkig kidolgozottak. A legfontosabb, extra támadások, amelyek frenetikus ütés-rúgás kombinációkká állnak össze, szintén jól kivitelezettek, és a **Capcom** bonusz-menetek segítségével mutatja be őket a kezdőbb játékosoknak; itt szerepel például egy árnyék-harcos is, akit csak a speciális támadások egyikével lehet legyőzni.

Az **EX2** a bizonyíték arra, hogy a **Capcom** jó úton halad a 3D-sorozattal, de még nem tűnik befejezettnek. Élvezetes egy játék, de leginkább az elkövetkezendő darabok hírnökeként lehetne felfogni, amelyek várhatóan lenyűgözők lesznek. Egy harmadik **EX**-szel (ez már valószínűleg csak az új konzolon valószínűleg) a sebességet újra a sorozat 2D-s részeinek megszokott szintjére lehetne emelni, és akkor a **Tekken 3** emberére akadna.

Steve Merrett

PlayStation
Magazin

ÉRTÉKELEÉS

■ GRAFIKA	Döbbenetesen jó hátterek, kidolgozott harcosok	8
■ JÁTSZHATÓSÁG	Hiányzik belőle a fergeteges tempó, de folyamatos és szórakoztató	7
■ ÉLETTARTAM	Rengeteg harcos, azonban kicsit túl könnyűre sikeredett	6

■ ÖSSZKÉP
Egy élvezetes verekedős játék, de a méra kialakult elvárásoknak csak részben felel meg. Az enyhén macкос tempó miatt nincs meg benne a 2D-s elődök frenetikus érzete; azonban a látvány nagyrészt mindenért kárpótol.

7
A TÍZBŐL

ELŐFIZETÉS

ELŐFIZETÉS • ELŐFIZETÉS • ELŐFIZETÉS

Egyéves előfizetés
esetén, teljes verziós
játékot küldünk aján-
dékba.



AKÁR 33%-KAL KEVESEBB

FIZESS elő a PlayStation Magazinra és
a legfrissebb hírek, újdonságok hozzád jut-
nak el legelőször. Ráadásként, egyéves elő-
fizetés esetén, megajándékozunk egy teljes
verziós játékprogrammal.

TELEFON: 467-67-20

FAX: 457-11-23

E-MAIL: PSM@CMK.HU

POSTA: MELLÉKELT KUPONNAL

Az újságot előfizetőinknek díjmentesen postázzuk

Előfizetőinknek ajánlott!
Régi és új előfizetőink
újságot mostantól
ajánljuk.

A PSM ELŐFIZETÉSI DÍJA

Egy évre

15 990 Ft (1 szám 1 333 Ft)

Fél évre

8 990 Ft (1 szám 1 498 Ft)

KÍVÁNJ EGYET

CSODÁLATOS IDŐ VAN - SZÁGULDOZZ VELÜNK AZ UTAKON, ŪRHÁJÓVAL, KOCSIVAL VAGY GÖRDESZKÁN, ÉS JÁRD BE A VILÁGOT LARÁVAL...

KÉRTE: KERTÉSZ ATTILA

HOGYAN... KÖNNYÍTHETÜNK LARÁN

TOMB RAIDER II

Szint átugrása (PAL verzió)

Játék közben végeztess el Larával a következő dolgokat. (Megjegyzés: a lépékedéshez tartsd lenyomva az **[R]**-et és nyomd a jelzett irány gombját, de forgásnál és ugrásnál engedd el az **[R]**-et.) Az **[L]**-vel gyűjts meg egy fáklyát. Lép egyet előre, egyet hátra, engedd el az **[R]**-et, és legalább háromszor fordulj teljesen körbe a tengelyed körül bármelyik irányban. Ezután a **↑ + ⊕** megnyomásával ugorj egyet előre (már ha az alapbeállítású gombkiosztással játszol).

Szint átugrása (NTSC verzió)

Játék közben végeztess el Larával a következő dolgokat. (Megjegyzés: az oldalra lépéshez tartsd lenyomva az **[R2]**-öt és nyomd a jelzett irány gombját, a járáshoz tartsd lenyomva az **[R]**-et és nyomd a jelzett irány gombját, de forgásnál és ugrásnál engedd el az **[R]**-et és az **[R2]**-t.) Lép egyet balra, egyet jobbra, egyet balra, menj egy lépést hátra és egyet előre, engedd el az **[R]**-et, és legalább háromszor fordulj teljesen körbe a tengelyed körül bármelyik irányban. Ezután ugorj egyet előre, és a levegőben fordulj meg a **↑ + ⊕, ⊙** megnyomásával (már ha az alapbeállítású gombkiosztással játszol).

Az összes fegyver (PAL verzió)

Játék közben végeztess el Larával a következő dolgokat. (Megjegyzés: a lépékedéshez tartsd lenyomva az **[R]**-et és nyomd a jelzett irány gombját, de forgásnál és ugrásnál engedd el az **[R]**-et.) Az **[L]**-vel gyűjts meg egy fáklyát. Lép egyet előre, egyet hátra, engedd el az **[R]**-et, és legalább háromszor fordulj

teljesen körbe a tengelyed körül bármelyik irányban. Ezután a **↓ + ⊕** megnyomásával ugorj egyet hátra.

Az összes fegyver (NTSC verzió)

Játék közben végeztess el Larával a következő dolgokat. (Megjegyzés: az oldalra lépéshez tartsd lenyomva az **[R2]**-öt és nyomd a jelzett irány gombját, a járáshoz tartsd lenyomva az **[R]**-et és nyomd a jelzett irány gombját, de forgásnál és ugrásnál engedd el az **[R]**-et és az **[R2]**-t.) Lép egyet balra, egyet jobbra, egyet balra, menj egy lépést hátra és egyet előre, engedd el az **[R]**-et, és legalább háromszor fordulj teljesen körbe a tengelyed körül bármelyik irányban. Ezután ugorj egyet hátra, és a levegőben fordulj meg a **↓ + ⊕, ⊙** megnyomásával (már ha az alapbeállítású gombkiosztással játszol).

Kifogyhatatlan mennyiségű fáklya (A verzió)

Aktiváld a „szint átugrása” vagy az „összes fegyver” kód egyikét. Azután nyomd meg a **△**-et, hogy előhozd Lara fegyvereit, majd nyomd meg az **[L2]**-t. Meg fog jelenni egy fáklya, még akkor is, ha Lara cuccai közt (Inventory) nincs egy sem.

Kifogyhatatlan mennyiségű fáklya (B verzió)

Játék közben nyomd le négyszer az **[L2]**-t. Bár az „Inventory”-ban nem jelenik meg a fáklya, a **△, [L2]** lenyomásával bármikor használhatod a játék során.

Szétrobbanó Lara (PAL verzió)

Játék közben végeztess el Larával a következő dolgokat. Lép egyet előre, egyet hátra, tartsd lenyomva az **[R]**-et

(lépékedés), és közben háromszor fordulj teljesen körbe a tengelyed körül bármelyik irányban. Ezután a **↓ + ⊕** megnyomásával ugorj egyet hátra.

Szétrobbanó Lara (NTSC verzió)

Játék közben végeztess el Larával a következő dolgokat. Lép egyet előre, egyet hátra, háromszor fordulj jobb felé teljesen körbe a tengelyed körül. Ezután ugorj egyet előre. Bumm!

Szétrobbanó Lara (verzió arra az esetre, ha az előző kettő nem működik) Lépj egyet balra, egyet jobbra, egyet balra, egyet előre, egyet hátra, fordulj meg Larával háromszor a tengelye körül bármelyik irányban, ugorj egyet előre és a levegőben fordulj meg.

Bonusz hallgatnivaló

Tedd a lemezt egy asztali CD lejátszóba, és indítsd el a második „számot”. Meghallgathatod a játék zenéjét és szövegeit.

Szabadulj meg az inastól!

Ez a trükk teljesen haszontalan, de milyen jó érzés! Ha idegesít az inas pofázmánya, bezárhatod a pincébe. Miután aktiváltad az ajtó kapcsolóját (valahol a bokros labirintus baloldali részén), gyorsan szaladj vissza a pincébe, mielőtt becsukódik az ajtó. Majd az ajtó újbóli kinyitásához belülről aktiváld a kapcsolót és csald a jóképű inast a pincébe. Ha már ott van, menj fel, aktiváld a kapcsolót, és abban a pillanatban egy gyors oldalra pattanással teremj a bezáródó ajtón kívül. ■

Sziasztok

VAKÁCIÓÓÓÓ!

Ilyenkor aztán van ideje az embernek játszani. Legjobb persze a szabadlevegőn - a főnyíró

hosszabbítóját kölcsönvéve még a PlayStation-töket is ki-költöztethetik a kertbe egy pehelysúlyú tévével együtt.

De ha mindenképpen otthon kell kuksolnotok, legalább az ablakot nyissátok ki!

Természetesen nyáron is várom leveleiteket a PSM magyarországi szerkesztőségéből (Computer Média Kisdó Kft. 1306 Budapest 35, Pf. 141.) vagy e-mailben (psm@cmk.hu). A levélre ne felejtsetek ráírni!

Szigorúan Titkos!

PSM-tündér

KÉRTE: SÁRI VIKTOR TÉSRŐL

HOGYAN... SZEREZZÜK MEG A RAPIER OSZTÁLYT

WIPEOUT

Rapier osztály

A főmenüben jelöld ki a „One Player” (egy játékos) menüpontot. Tartsd lenyomva az [R2] + [L2] + [Left] + [Right] gombokat és nyomd le az [X]-et az új opció kiválasztásához.

Turbó indulás

Amikor a lámpa sárgára vált, nyomd tövig a „gázpedált”, és amikor a bemozdó kimondja, hogy „One”, tedd a piros kart hátulról a második sorba, és hagyd is ott.

Rejtett pálya

A főmenüben jelöld ki a „One Player” (egy játékos) menüpontot. Tartsd lenyomva az [R1] + [L1] + [Right] + [Start] + [Left] + [Right] gombokat és nyomd le az [X]-et az új opció kiválasztásához. A pályalista végén választható lesz a „Firestar” pálya. ■

KÉRTE: TEKSE GÁBOR BUDAPESTRŐL ÉS KELEMEN SÁNDOR BÁTÁRÓL

HOGYAN... SZEREZZÜNK ÚJABB KOCSIKAT

GRAN TURISMO

Nagy felbontás

Szerezd meg a nemzetközi A jogosítványt (International A License), azután a GT ligában nyerd meg mind a négy kupát, a GT Világkupát (GT World Cup) is beleértve. Ezek után a „Special events” menüben megjelenik a „GT Hi-Fi” menüpont. Ez jobb hanghatásokat, nagyobb felbontást, simábban futó képsorokat tesz lehetővé, viszont a háttér kevésbé lesz részletgazdag. Egyedül lehetsz a pályán (time trial), és a visszajátszást is ebben a módban nézheted végig.

Bonusz kocsik, pályák stb.

Mindegyik kocsival (A, B és C) menj végig mindegyik pályán, mindegyik nehézségi fokozaton (easy, normal, difficult). Ezek után tiéd lesz „arcade mode”-ban az összes bonusz cucc – 4 újabb pálya (Autumn Ring, Deep Forest, SSR5, Grand Valley Speedway), az összes kocsik (Toyota, Subaru, Dodge, TVR), bonusz befejező képsorok, és a nagy felbontás mód.

Chrysler Copperhead koncept kocsik

Szerezd meg az összes aranyérmet a B kategóriás vezetői vizsgán (B Class license), vagy fuss be elsőként az angol-amerikai bajnokságon.

Toyota TRD3000GT

Szerezd meg az összes aranyérmet az A kategóriás vezetői vizsgán (A Class license).

Nissan Nismo 400[R]

Szerezd meg az összes aranyérmet a nemzetközi A kategóriás vezetői vizsgán (International A Class license).

Rejtett FMV

Válaszd az „arcade mode”-ot, szerezd meg a bonusz pályákat, végezz elsőként mindegyik pályán bármelyik kocsival. Tedd meg ezt A, B és C kategóriában is, normál vagy annál nagyobb nehézségi fokon. Ezek után a „Bonus Items” menüben megjelenik a „Staff Video” opció. ■

TOP TIPP

DRIVER

Kérte:

Bajkó Balázs

Budaestről

Sérthetlenség:

[L1], [L2], [R2], [R2],
[L2], [R2], [L2], [L1],
[R2], [R1], [L2], [L1],
[L1]

Immunitás:

[L1], [L2], [R1], [R1],
[R1], [R1], [L2], [L2],
[R1], [R1], [L1], [L1],
[R2]

Hátsókerék megmozdítása:

[R1], [R1], [R2], [L2],
[R1], [R2], [L2], [L1],
[R2], [R1], [L2], [L1]

Mini kocsik:

[R1], [R2], [R1], [R2],
[L1], [L2], [R1], [R2],
[L1], [R1], [L2], [L2],
[L2]

„Gólyaláb”:

[L2], [R2], [R1], [R2],
[L2], [L1], [R2], [R2],
[L2], [L2], [L1], [R2],
[R1]



TOP TIPP

Xena

Kérte: Király Balázs Szabadbattyánból

Sérthetetlenség:

a főmenüben nyomkodd végig: ↑, ↑, ↑, ○, ○, ↑, →, ←. Ha jól csináltad, a játék kis hanggal jelzi.

Teljes pajzs és támadás: a főmenüben nyomkodd végig: △, ○, △, ○, ○, ↑, ↑, ↑. Ha jól csináltad, a játék kis hanggal jelzi.

Kérte: SZABÓ ATTILA

HOGYAN... JÁTSSZUNK NINJA MÓDBAN

METAL GEAR INTEGRAL

„Ninja Mode”-ban (amikor a nyitó képernyőn Ninja álarc nélkül látható) úgy játszhattok, ha végigjátsszátok a játékot a „Very Easy” kivételével bármilyen nehézségi fokon. Story Mode-ban szereztétek meg a legjobb minősítést, nektek kell a legjobbnak lennetek. Ha ez sikerült, töltsétek be a „VR Training Disc”-et. (A legjobb minősítés eléréséhez a következő feltételeket kell teljesítenetek: kevesebb, mint 3 óra alatt játsszátok végig a játékot; 25 vagy annál kevesebb ellenséget öljetek meg; csak egy élelmiszeradagot (ration) használjatok fel, vagy annyit se; folytatások (continues) kizárva; az ellenségeitek maximum négyszer vehetnek észre titeket; a játék állását maximum 79-szer menthetitek el.) ■

Kérte: BALISANI CIYA

HOGYAN... JÁTSZHATUNK MÉG ÉS MÉG ÉS MÉG RESIDENT EVIL 3

A Resident Evil 3-ban sajnos nincsenek hagyományos értelemben vett kódok. De ha „HEAVY” módban végigjátszod a játékot, 3 különböző dolgot kaphatsz – ezek közül az egyik a „The Mercenaries Game” bónuszjáték, ahol minden megmentett ember után egy kis ajándék jár, a végén pedig pénz, amelyen fegyvereket vehetsz. A másik a „The Boutique Key” – egy

Kérte: KATONA PATRIK

HOGYAN... CSALHATNAK A DESZKÁSOK

TONY HAWK'S PRO SKATER

Csalás mód

Állítsd meg a játékot, tartsd lenyomva az [L]-et és pötyögd be: ○, →, ↑, ↓, ○, →, ↑, ○, △. Ha jól csináltad, a képernyő megrázkódik. Ezután elérhető lesz az összes szint, az FMV-k, Officer Dick és még sok minden más.



Szint kiválasztása

Állítsd meg a játékot, tartsd lenyomva az [L]-et és pötyögd be: △, →, ↑, ○, △, ←, ↑, ○, △. Ha jól csináltad, a képernyő megrázkódik.

A speciál-kijelző mindig fullon

Állítsd meg a játékot, tartsd lenyomva az [L]-et és pötyögd be: ⊗, △, ○, ↓, ↑, →. Ha jól csináltad, a képernyő megrázkódik.

„Stats = 10”

Állítsd meg a játékot, tartsd lenyomva az [L]-et és pötyögd be: ○, △, ↑, ↓. Ha jól csináltad, a képernyő megrázkódik.

„Stats = 13”

Állítsd meg a játékot, tartsd lenyomva az [L]-et és pötyögd be: ⊗, ○(2), △, ↑, ↓. Ha jól csináltad, a képernyő megrázkódik.

Nagy fejű játékosok

Állítsd meg a játékot, tartsd lenyomva az [L]-et és pötyögd be: ○, ○, ↑, ←(2). Ha jól csináltad, a képernyő megrázkódik. Szállj ki a játékból és kezdj egy újat – az összes szereplőnek nagy feje lesz.

Lassított felvétel

Állítsd meg a játékot, tartsd lenyomva az [L]-et és pötyögd be: ○, ←, ↑, ○, ←. Ha jól csináltad, a képernyő megrázkódik.

Turbó mód

Állítsd meg a játékot, tartsd lenyomva az [L]-et és pötyögd be: 2x[○], ←, ↑, ○, ←. Ha jól csináltad, a képernyő megrázkódik.

Kezdes találomra kiválasztott helyen

Állítsd meg a játékot, tartsd lenyomva az [L]-et és pötyögd be: ○, ○, ⊗, ↑, ↓. Ha jól csináltad, a képernyő megrázkódik.

Officer Dick

Gyűjtsd össze mind a 30 kazzettát bármelyik szereplővel „career” módban, és Officer Dick is választhatóvá válik.

Private Carrera

Kezd játékot Officer Dickkel bármilyen módban, majd állítsd meg a játékot, tartsd lenyomva az [L]-et és pötyögd be: △, ↑, △, ↑, ○, ↑, ←, △. A képernyő ezúttal nem fog megrázkódni. Szállj ki a játékból, és menj a szereplő-kiválasztó menübe – Officer Dick helyén megtalálod Private Carrerát.

Befejező képsorok

Bármelyik szereplővel szerezd meg az aranyat mind a három versenyben, majd az ahhoz a szereplőhöz tartozó befejező mozi megtekintéséhez válaszd a „View Replay” menüpontot. Ha ezt Officer Dickkel hajtod végre, meglesheted a játék fejlesztőit, amint a jég hátán igyekeznek megélni. ■



PlayStation

ERŐVONAL

NFL BLITZ 2000

ERŐVONAL

Mit szólnál pár plusz játékoshoz?

Mark Turmel: A névhez írd be T U R M E L
A PIN kódhoz írd be 0 3 2 2

Sal Divita: A névhez írd be S A L
A PIN kódhoz írd be 0 2 0 1

Jason Skiles: A névhez írd be J A S O N
A PIN kódhoz írd be 3 1 4 1

Jennifer Hedrick: A névhez írd be J E N I F R
A PIN kódhoz írd be 3 3 3 3

Dan Thompson: A névhez írd be D A N I E L
A PIN kódhoz írd be 0 6 0 4

Jeff Johnson: A névhez írd be J A P P L E
A PIN kódhoz írd be 6 6 6 0

John Root: A névhez írd be R O O T
A PIN kódhoz írd be 6 0 0 0

Luis Mangubat: A névhez írd be L U I S
A PIN kódhoz írd be 3 3 3 3

Jim Gentile: A névhez írd be G E N T I L

Brain:

A PIN kódhoz írd be 1 1 1 1

A névhez írd be B R A I N

Dan Forden:

A névhez írd be F O R D E N

A PIN kódhoz írd be 1 1 1 1

Skull:

A névhez írd be S K U L L

A PIN kódhoz írd be 1 1 1 1

Demon Shinok:

A névhez írd be S H I N O K

A PIN kódhoz írd be 8 3 3 7

Raiden:

A névhez írd be R A I D E N

A PIN kódhoz írd be 3 6 9 1

Ha jól írtad be a nevet és a kódot, a kommentátor azt fogja mondani: „Lights out baby!”

VIRUS

ERŐVONAL

A szintek eléréséhez válaszd a főmenüben a „continue” (folytatás) opciót, majd onnan a „password”-öt (jelszó), és írd be a kiválasztott szint kódját. Miután beírtad a kódot nyomd meg az X-et.



A második szint eléréséhez (the lobby), írd be a következő jelszót: △, ○, △, □, □, △, △, △
A harmadik szint eléréséhez (the water recycling area), írd be a következő jelszót: ⊗, △, ⊗, □, ⊗, △, △, △

A negyedik szint eléréséhez (the hotel Nakomi), írd be a következő jelszót: ⊗, ○, △, △, □, △, △, △
Az ötödik szint eléréséhez (the docks), írd be a következő jelszót: △, □, □, □, □, △, △, △
A hatodik szint eléréséhez (the boat), írd be a következő jelszót: ⊗, ○, ⊗, □, □, △, △, △
A hetedik szint eléréséhez (the lab), írd be a következő jelszót: ○, □, ○, ⊗, △, △, △, △

TIME CRISIS

ERŐVONAL

Ahhoz, hogy a játék során eljuthass az általában kedvelt helyekre, különböző feltételeket kell teljesítened.





► **Az előcsarnokból:** innen eljuthatsz a bálterembe vagy az áruházb. Ha 25 vagy annál több másodperced marad a szint teljesítése után, akkor a bálterembe jutsz, egyébként pedig az áruházb.

Az áruházból: innen a fegyvergyárba juthatsz vagy a parkolóba. Miután a szemétdobón átjutottál, lödd szét a daruirányító-torony üvegét – fel fog robbanni, a daru lezuhan, és lyukat üt a talajon. Ez a járat a fegyvergyárba vezet. Ha nem lövöd szét az irányító-központot, akkor a parkoló lesz a következő helyszín.

A bálteremből: innen az uszodába mehetsz tovább vagy a fegyvergyárba – attól függően, hogy milyen gyorsan semmisíted meg a robotot a szint végén. Ha kevesebb, mint 10 másodperced marad, a fegyvergyárba jutsz. Ha viszont több mint 10 másodperced marad, a következő állomás az uszoda lesz.

A fegyvergyárból: innen a hallba juthatsz vagy a parkolóba – hogy hová, az a szint végén található három hatalmas henger-nél dől el. Ha elpusztítod a hengereket, a parkolóba jutsz, ha nem, akkor a hallba.



Az uszodából: innen vagy a helikopter leszállópályára mehetsz tovább vagy a hallba. A szint vége felé – miután felmáshattál a létrán és elbújtál a géppuskáz elől – 4 narancssárga ruhás ember próbál elmenekülni előled egy baloldali folyosón. Ha nem öld meg őket, a hallba jutsz. Ha viszont nagy részüket kinyírod, a helikopter leszállópályára mehetsz.

A parkolóból: Ha ki akarod nyírni a főnököt, folyamatosan lőned kell a vezetőfülké ablakát. Miután az megsemmisült, Kantaris megpróbál elütni téged – annyiszor kell eltalálnod a kocsi, ahányszor csak lehet, hogy végül nekiütközzön egy oszlopnak, különben elmenekül a helyszínről.

A hallból: a robot megsemmisítéséhez a középső lámpáira kell céloznod. Ahhoz, hogy kinyírhassd Kantarist, előbb a robotot kell elpusztítanod, amilyen gyorsan csak lehet – meg fog fordulni és betöri az ablakot, Kantarist is megölve ezzel.

Ha lassú vagy, a nő elmenekül.

A helikopter leszállópályáról: Addig kell folyamatosan lőned a repülőt, amíg fel nem robban. Kantaris egy másik gépbe fog átszállni. Legalább három tárat kell belelőned ahhoz, hogy az is felrobbanjon, és Kantaris meghaljon. Ha nem vagy elég gyors és ügyes, elmenekül a nő.



WCW NITRO

ERŐVONAL

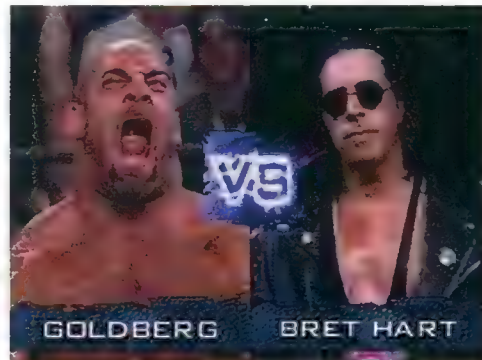
A SWCW Nitroban csak időzítés kérdése, hogy valaki jó wrestler, vagy nagyszerű. Támadáskor villámgyorsnak kell lenned, hogy befejezhesd az akciót, mielőtt az ellenfeled megtámad. Általában az éppen felkelő játékos helyzeti előnyben van az állóval szemben. A játékosok közötti távolság is rendkívül fontos. Ha túl messze vagy, nem tudod befejezni a támadást, mielőtt az ellenfeled ellentámadásba lendülne. A távolság megbecsléséhez használd a sima ütést vagy rúgást, és azután a megfelelő pillanatban indítsd el az összetettebb támadómozdulatokat. Ha vesztesre állsz, és elkelve egy kis segítség, nyomd meg a gombot. Egy másik wrestler fog a segítségedre sietni, amíg te visszanyered egészségedet.

Vannak a játékban rejtett ringek is: menj az „Options” menübe és gyorsan nyomkodd végig: , , és azután . Ezután ahányszor megnyomod a gombot, a ring meg fog változni. A disco-ring egyszerűen leírható!

Dagadó fejű játékosok: menj a „Select Mode” menübe és gyorsan nyomd meg hétszer az -et, majd egyszerre az és a gombokat. Ebben a játékmódban az ellenfeleid feje minden támadásod után kicsit nagyobbra dagad.

Nagy fejű játékosok: menj a „Select Mode” menübe és gyorsan nyomd meg hétszer az -et, majd egyszerre az és a gombokat. Ebben a játékmódban a játékosok feje óriási lesz.

Nagy fejű, kezű és lábú játékosok: menj a „Select Mode” menübe és gyorsan nyomd meg hétszer az -t, majd egyszerre az és a gombokat. Ebben a játékmódban a játékosoknak hatalmas feje, keze és lába lesz. ■



MÚLT HÓNAPBAN ELKEZDTÜK BOLYONGÁSUNKAT RACCOON CITY ZOMBIKTÓL HEMZSEGŐ UTCÁIN. HŐSEINK, A NEMESIS ÁLTAL ÜLDÖZÖTT JILL ÉS CARLOS KALANDJAI MOSTANI SZÁMUNBAN FOLYTATÓDNAK

HIVATALOS
MEGOLDÁS

Resident Evil 3: Nemesis [második rész]



7 – ÚJRA A KABINBAN

A kabin hátuljánál applikáld a keverék olajat és a gyutacsot a vezérlőpulttra, majd nézd meg a filmbejátszást, ahol Carlos jelenik meg, s végy magadhoz némi zöltséget. Mindjárt itt a Nemesis.

Az előző kocsiban küzdj meg a főrmédvénnel, üsd egész addig, amíg meg nem padlózik. Ekkor Mikhail is belép a képbe, beveti a gránátját – emiatt a vonat is ellenőrizhetetlenné válik. Két lehetőség van: vagy kiugrasz az ablakon, vagy meghúzod a féket.

ELSŐ LEHETŐSÉG – UGORJ KI AZ ABLAKON

Ugorj ki az ablakon, és minden elsőtétül. Amikor felébredsz, vedd fel az összes cuccot és mentsd el a játékot, [7-1] de hagyd üresen néhány helyet az eszköztárban. Menj a hálósobába, s kapd fel a T óra [7-2] kulcsát a széfből. Menj vissza abba a helyiségbe, ahol mentettél; itt Carloszal találkozol. Keressd meg az itt leledző kincseket és észreveszed, hogy a zöld ajtó zárva van. A másik ajtón áthaladva rátalálsz az óratorony főtermére. Az íróasztalról csend el az óratorony térképét, aztán vedd el a gránátvetőt a holttest mellől, s hallgassd meg lépcsők melletti két wurlitzert.

Az udvaron pakolj fel a gyógynövényekből, s figyeld meg a számlapot is. A következő célod az, hogy tizenkettőt üssön az óra, így megérkezik a menté-

sedre érkező helikopter. A főteremben menj át a nyugati ajtón és az ebédlőn, amíg el nem éred a zongoraszobát. A déli ajtón át menj ki innen, be a kápolnába, amely egyúttal mentési helyszínként is szolgál. Most menj az oltárhoz, vedd fel a T óra létrakulcsát, majd térj vissza a főterembe.

MÁSODIK LEHETŐSÉG – HÚZD MEG A VÉSZFÉKET

Ha meghúzod a vészféket, a vonat átzúz néhány kocsin, majd megáll az óratorony udvarán. Szedd fel a zöld és kék növényeket, aztán – mivel a főbejárat zárva van – menj be a nyugati ajtón. Ez itt a zongoraszoba – menj ki a bal oldali ajtón, be a kápolnába. Vedd fel az összes puskaport, s mindenképp vidd magaddal az oldalt heverő T-órákulcsot.

Most menj vissza a zongoraszobába és az északi ajtónál használd a T-órákulcsot. A filmbejátszás után tedd magadévá a muníciót, aztán a dupla ajtón menj át a főterembe. Vedd el a gránátvetőt és a használati utasítást a halott zsoldostól, aztán tedd el az óratorony térképét is, amelyet az asztalon találsz. Hallgassd meg a wurlitzereket kétoldalt és a keleti

ajtón át menj be a könyvtárba. Itt zárva találd a zöld ajtót, így menj ki a másik ajtónál. Menj tovább a hálósobába, vedd fel a T-órákulcsot és térj vissza a főterembe.

8 – A FŐTEREM

Akarmelyik megoldás mellett is döntötél, most két T-órákulcsot kell birtokolnod. A teremben menj fel a fölépcsőkön [8-1] és a túlsó oldalon lévő ajtón menj ki. Most kint vagy az erkélyen. Nézd meg alaposan a zöld disztáblát, majd

a T-órákulcs bevetése után egy létra ereszkedik le. Mássz fel ezen, menj be a szobába és indítsd el a wurlitzert [8-2].

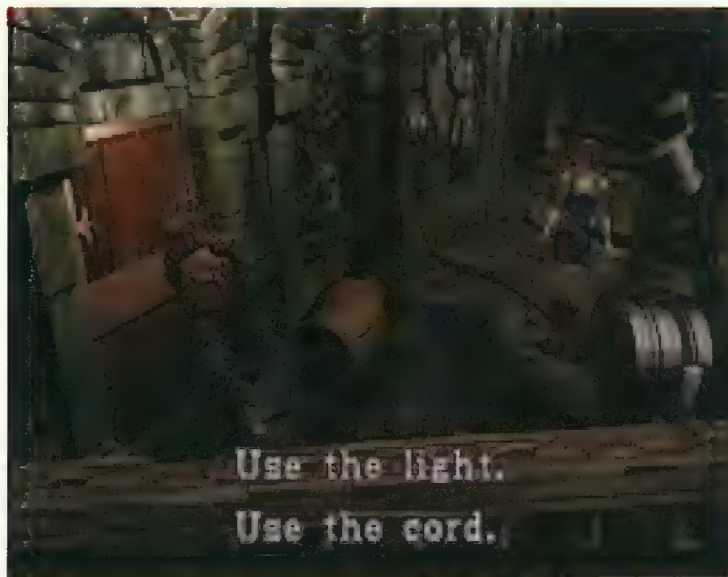
NAGYON figyelj oda a dallamra. Figyeld meg, hogyan oszlik hat részre. Mindegyik kapcsoló le-, vagy felviszi az adott rész hangszínét. Próbáld ki mindegyiket magas és mély hangon, s rájössz, hogy melyikek illenek az eredeti melódiába. A megoldás minden alkalommal más, ezért jól oda kell figyelned a zenére.

Vedd fel a Chronos kulcsot, kombináld össze a T-órákulccsal, így most egy új fajta Chronos kulcsod lesz, amellyel



8-2





► annyi időt megtakaríthatsz, mint a Zöld Ajtó kulcsával. Menj vissza, le a lépcsőn, majd át az ajtón.

9 – AZ ÓRA

Ezúttal újabb döntés vár rád a Nemesissel kapcsolatban... **[9-1]** Ha a gyújtót használod, elvakítod a szörnyet, így Jill le tudja vadászni. Haladj át az ajtón, s a zöld ajtón át menj be a könyvtárba **[9-2]**. A másik eshetőség az, hogy a villanyvezetékekkel pörköld meg a rusnyaságot, mielőtt bemennél a zöld ajtón. A Nemesis még mindig követ majd, így a Chronos kulcs segítségével nyomulj át abba a szobába, ahol az óra és a golyók vannak.

A cél itt az, hogy a középső óra tizenkettőt üssön. **[9-3]** Mindhárom golyónak megvan a maga értéke, így a kristálygolyóé egy óra, az obszidiángolyóé két óra, míg a borostyángömbé három óra. A három óra különböző dolgot csinál ezeknek az értékeknek a nyomán: a bal oldali óra levonja az értéket, a középső hozzáadja, a jobb kéz felőli pedig megduplázza azt.

Mivel a középső óra kezdőideje minden alkalommal különbözik, nincs tuti megoldás, de a következőkben leírunk egy hasznos példát. A kezdődő öt. A

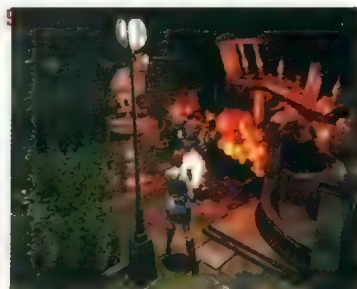
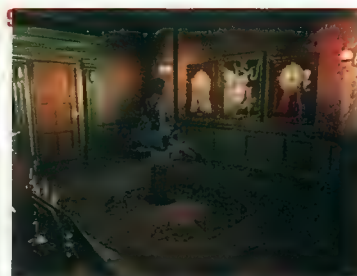
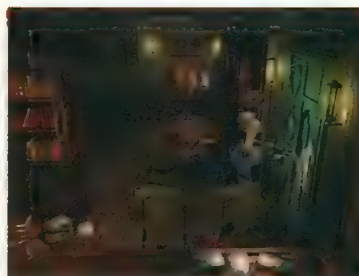
legjobban úgy oldhatjuk meg ezt a helyzetet, ha a kristálygolyót a bal oldali órára tesszük, így négy óra lesz az idő, majd az obszidiángolyónak kell a középső órára kerülnie (így lesz hat óra), aztán a borostyángolyót a jobb oldali órára helyezve már ki is jön a tizenkét óra.

Az aranyszínű szerkezetet kombinál az ezüstsínűvel, így létrejön a Chronos szerkezet. Most mássz fel a létrán az óratoronyban. A Chronos szerkő és az óra használatával elérheted, hogy az óra harangozni kezdjen. **[9-4]** Sajnos már megint itt lábatlankodik a Nemesis, sőt, le is lövi a mentésünkre érkező helikoptert és Jillt megfertőzi egy vírussal.

A szörny most egy bizonyos távolságból már ránk is veszélyes, ha beveti a csápját. Az összes gránátvető-municiót ereszd bele, amíg csak bele nem tántorog a tűzbe. A filmbejátszás után Carlos bőrébe bújsz, s meg kell találnod a Jill állapotát javító vakcinát. **[9-5]**

10 – A KÓRHÁZ

Menj abba a szobába, ahol a három óra van. Ha eltold az útból a masszív harangot, egy újabb ajtót fedezel fel. **[10-1]** Menj be ezen és öld meg a benti zombikat, aztán menj balra, egyenesen be a kórházba. Menj egy kicsit előre és



vizsgáld meg a testet. Öld meg a vadászokat, kapd fel a zöltséget, és a jobb oldali ajtón át menj be a mentési szobába, majd lépj át a következő ajtón. Szedd fel a municiót, a kék növényt, a kórházterképet és a magnetofont.

Menj át a villogó fényhez, nyomd meg azt, majd használd a magnót. Ez kinyitja a lift felé vezető ajtót. Menj be és menj le a B3-hoz.

B3

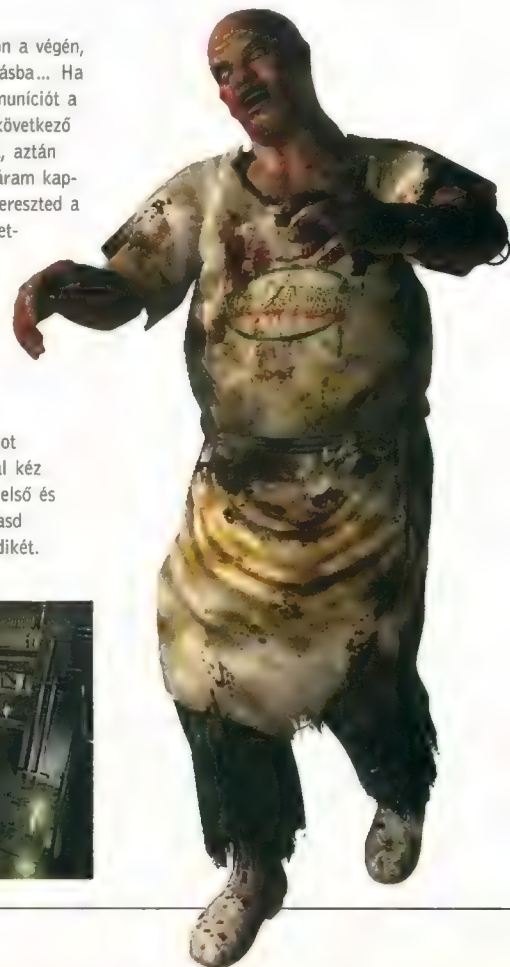
Fuss le az alagúton, át az ajtón a végén, majd be a meglepő filmbejátszásba... Ha vége a jelenetnek, szedd ki a municiót a szekrényből, aztán menj be a következő ajtón. Vedd fel a középaljzatot, aztán fuss körbe, és kapcsold át az áram kapcsolóját a vörös fénynél, így leeresztet a vizet a tankból. **[10-2]** A mellette lévő géppel együtt használd a középaljzatot, s próbálkozz meg a rejtvényvel. **[10-3]**

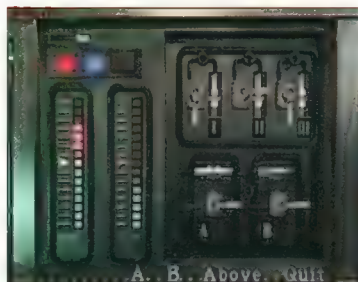
Itt az a céldol, hogy a két villogó fényű oszlopot egy szintbe hozd. A felső három kar a jobb oldali oszlopot emeli, az alsó kettő pedig a bal kéz felőlét. A felső sorban csak az első és a harmadik kar állását változtasd meg, az alsóban pedig a másodikét.

Vedd magadhoz a frissen létrehozott Vakcinát (Vaccine Medium), majd próbáld meg felszívódni. A varangy-vadászok ekkor elszabadulnak. Fuss, így lesz majd időd megfordulni, és rájuk löni a puskáddal. Most spuri a lifthez, és menj fel a 4F szintre.

4F

Szaladj körbe a hátsó szobában, vedd el





a betegszoba kulcsát és a D fotót, aztán menj ki újra, le azon a kétajtós járaton, amelyet eddig figyelmen kívül hagytál. Menj be az első ajtón, s figyelmesen nézz körül, hogy merre van a négyfiókos szekrény. A szoba egyik sarkában lész rá. Kifelé motozd meg a halott doktort, így megszerzed a 3-számjegyű jelszót, ezután a szekrényt told a következő szoba ellentétes oldalához. **[10-4]** Ha ezt tetted, a festmény a falról leesik, s meglátsz egy eleddig rejtett széfet.

Üsd be a kódot, amelyet a dokinál találtál, és vedd fel a vakcinát. Ezt a kék vakcinát keverd el a vörössel, s megkapod az igazi ellenszert. Most már csak vissza kell jutnod Jillhez.

11 – A PARK

Mentsd el a játékot és ugrasd addig az eszköztáradat, amíg a zárfejtő és pár üres hely van előtted. Menj vissza a nagy harang mellett, az udvaron kívül, ott, ahol a kórház felé menet a Nemesis üldözött. Menj be az ajtón, majd kapd fel a muníciót és a parkkulcsot. **[11-1]** a fő cél most az, hogy bejuss a holtak gyárába. Menj ki a mentési szobából, aztán fordulj balra, s menj fel a lépcsőn. A parkkulcs segítségével menj át a fő parkba. **[11-2]**

Indulj el a bal kéz felőli járaton, le a lépcsőn az állványokhoz, majd a végén át az ajtón. Nézz körül, és a vörös horodót szétlőve öld meg az egyik vadászt. Kobozd el a parkkulcsot és az írásos utasítást a hullától, majd menj vissza a fő parkba, át a jobb oldali járat ajtaján. Menj át a pallón is, és olvasd el a posztert, hogy meg tudd majd oldani a következő rejtvényt.

Nézd meg a kódot az utolsó falon. Ezen két fekete fogaskerék van két fehér felett. Jegyezd meg, amit látsz, később még ugyanis hasznát veszed majd. Most menj fel a vezérlőpulthoz, és vedd igénybe ezt. A fogaskerek mind úgy kezdődnek, hogy két fehér fogaskerék van két fekete felett. Csak hat lépésed van, hogy helyesen változtasd meg az állásokat.

Első lépés – fekete fogaskerék fel
Második lépés – fehér fogaskerék le
Harmadik lépés – fekete fogaskerék fel
Negyedik lépés – fehér fogaskerék le
Ötödik lépés – fekete fogaskerék keresztbe
Hatodik lépés – fekete fogaskerék keresztbe

Most nyomd meg a Start gombot, s a víz lezúdul. Menj le a tátongó alagúton, és fuss végig, át a vízen. Ugorj fel a bal kéz felőli peremre és mássz fel a létrán a temetőbe. Indulj el az alsó ös-

vényen, használd a parkkulcsot, és menj be az ajtón. Vedd fel a vascsovet, **[11-3]**, majd menj be a mentési szobába a következő ajtónál és zsonglörködő kicsit az eszköztáradat. Hagyd el a zárfejtőt, nézd meg, hogy nálad van-e a gyújtó, s a tűznél használd majd ezt. A vascso segítségével verd le a téglákat, s egy titkos szobát **[11-4]** találsz egy parkkulccsal, **[11-5]** és a felügyelő jelentésével. Próbáld meg elmenni innen és egy újabb filmbejátszásban találod magad.

Hátrálj ki, s a temetőben a sirásóval kell megküzdened. **[11-6]** Mentsd el a játékkállást, szedd fel a lehető legtöbb egészséget, majd próbáld meg becsalni a szörnyet a vízbe, ahol jó esélye van a lesülésre. Ha már kipurcant, egy fémrostély ereszkedik le, amely felfedi a kijáratot. Menj fel ide, ugorj le a peremről, menj balra, majd fel a létrán. Menj vissza a fő parkba, majd haladj végig az ösvényen az állványok felett, egészen a becsukott kapuig. A parkkulccsal nyisd ki ezt, aztán menj fel a lépcsőn, itt még egy Nemesis-randevú vár rád.

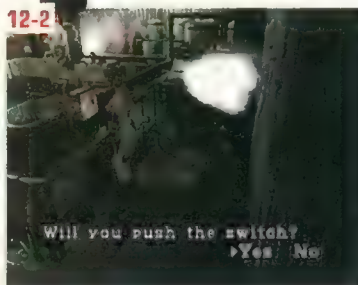
12 – A HOLTAK GYÁRA

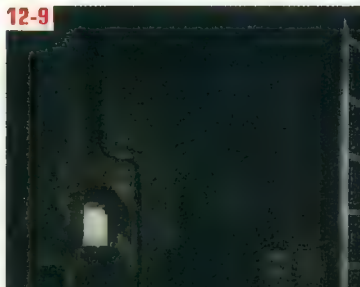
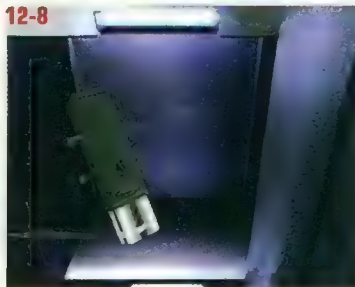
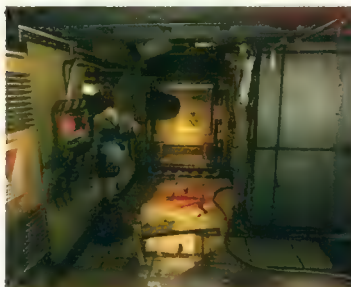
Két lehetőség közül választhatsz, amelyek meghatározzák, hogy miként fejezed majd be a játékot. Az egyik eshetőség az, hogy letolod a Nemest a hídról, s körbefutsz a távolabbi, jobb oldali ajtóhoz, ahol egy filmbejátszás vár rád.

A másik választásod az, hogy leugrasz a hídról, egyenesen bele a szennyacatornába. Ha ugrasz, mássz vissza a peremre, menj be a mentési szobába, majd a vízvízgáló laborba a lenticke részletezett módon.

Szedd fel az összes cuccot a mentési szobából, beleértve a fakultás kulcsát is. fegyverkezz fel minél hatékonyabb munícióval.

[12-1] Ha alaposabban megnézd a kulcsot, rájöhetsz, hogy ez több holmi fémdarabnál... Menj ki a másik ajtón, be a gőztermelő helyiségbe. **[12-2]** ahhoz, hogy megoldod ezt a rejtvényt, a megfelelő sorrendben kell megnyomnod a gőz kapcsolóit, s csak ezután férhetsz hozzá a vezérlőpulthoz. Vegyük úgy, hogy a három kapcsoló a ►





jobb oldali járaton A, B és C, a bal kéz felől lévő pedig D és E. Nyomd meg őket a következő sorrendben: A, B, C, A, D, E, A, B és C.

Menj vissza a mentési szobába, majd kint a másik oldalon használd a létesítmény kulcsát a szemben lévő ajtóhoz, majd kapd le a térképet a falról. Őld meg a zombikat, és vedd el a rendszerlemez, aztán pedig liftezz az első emeletre. **[12-3]**

ELSŐ EMELET

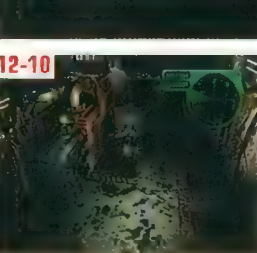
Amint kilépsz a liftből, megtámad egy Drain Demos, így kénytelen vagy őt lepuffantani. Fuss le a lépcsőn, kapd fel a municiót, **[12-4]** majd menj be az ajtón a szennyatornához. Menj emellett, a végén pedig haladj át az ajtón. Mentsd el a játékállást, vizsgáld meg a kék fényt, szerezd meg a vízmintát, majd menj ki az ajtón, aztán le a lépcsőn. A távolabbi gépben **[12-5]** használd a vízmintát, s előkerül egy nehéz rejtvény. **[12-6]**

Itt úgy kell mozgatnod a három rudat (A, B és C), hogy ha összeadod őket, pontosan a mintarúd

hosszát adják. Ez minden egyes alkalommal más, így a legjobb tipp, amit adhatunk, az, hogy B-vel kezd a bibelődést – ebben van a legnagyobb rés ugyanis. Ha megoldottad a dolgot, a létesítménykulccsal működtesd a jobb kéz felőli gépet. Ez lehetővé teszi majd, hogy megszerezd a rakétavetőt. Menj vissza az előző szintre, és azt látod majd, hogy egy eddig csukott ajtó most már nyitva van. Fuss be, s jön is a következő filmbejátszás.

Fuss előre, a gépbe tedd be a rendszerlemez, s megjelenik a Nemesis.

[12-7] Jókor a sérülést okozhatsz neki, ha belőlősz falon lévő gőzvezetékbe, majd a Magnummal veszed kezelésbe. Amikor megdöglött, találasz egy belépőkártyát, amely valakinek a zsebéből esett ki. Vedd fel, dugd be a blokkolóba,



aztán menj vissza a gőztermelő helyiségbe és a kártya segítségével liftezz egyet. A létesítmény kulcsával nyisd ki a szekrényt, s vedd magadhoz a rakétavetőt. **[12-8]** Most menj vissza, körülbelül oda, ahol bementél a gyárba, és ezúttal a redőnynél használd a kártyát. Menj be az ajtón, s újfent egy filmbejátszást nézhetsz végig.

Menj le a létrán, s vészhelyzetben találod magad – csak perceid vannak a rakéták becsapódásáig. **[12-9]** Szedd össze magad egészségi és fegyverkezési szempontból, készülj fel a végső leszámolásra. Menj át a hátul található ajtón, ahol egy masszív karópuskát találsz három akkumulátorral. **[12-10]** Nyomd

be az első energiaforrást, s a Nemesis már itt is van, teljes életnagyságban és vérszomjasan. Nyomd be a második elemet is és aktiváld a fegyvert. **[12-11]** Körülbelül 15 másodperc alatt töltődik fel a harcieszköz két lövésre, így ezt az időt hasznos a Nemesis lövonalba csalásával tölteni. **[12-12]** Ha ezt három-négyszer eljátszod, s persze saját fegyvereidet is beveted közben, jobblétre szenderül a szörnyeteg. **[12-13]** Amikor kipurcant, próbáld meg kimenni a frissen kinyílt ajtón, s újra csak életre kel a főgonosz. Itt az idő a végső döntésre – rálősz a Magnummal, vagy kilépsz az ajtón? A döntés csak a te kezében van...



NA GYERÜNK, FIAIM...

PREMIER MANAGER 2000

EZ A FUTBALL-MENEDZSERES DOLOG – EGY JÁTÉK, KÉT FÉLIDŐVEL. VAN, AKINEK EZ NEM TETSZIK?

Ismételd utánunk a következő mondatokat: mi mindig a jövőbe tekintünk; a flúk 110%-osan teljesítettek; nem, semmiféle vastag borítékot nem fogadtam el az újonnan felvett füllábú tartalékos kapus menedzserétől. Megvan? Nagyszerű: felúton vagy afelé, hogy igazi futballcsapat-menedzseré válj... Mindezek ellenére, ahhoz, hogy ennek az exkluzív klubnak a tagja lehess, több kell, mint egy lexikonnyi klisé, egy csomó arany, és a metaforák összekeverésének képessége a meccsek utáni interjúk alkalmával. Nem árt például, ha tudsz is valamit a játékról.

Mikor a *Player Manager 2000*-rel játszol, figyelmet kell szentelned eme csodálatos játék minden kis részletének, úgy, ahogy azt mondjuk Braziliában megteszik, kis magyar hazánkban már kevésbé. Könnyű azt mondani, miközben az esti meccset nézed a TV-ben, hogy te sokkal jobban csinálnád – valójában ez az egész nem olyan könnyű, mint amilyennek látszik.

Legelőször is primadonnáidat egy hatékony futballcsapatná kell gyúrnod. Nem működik, hogyha csak támadni akarsz, és veszel tizenegy David Ginola-t. A csapatod ugyan ügyes lenne, de ki végezné el a piszkos melót a középpályán és a védelem soraiban? Emellett az egész stadion tele lenne üres samponos flakonokkal. Annak ellenére, amit magáról mond, nem éri meg.


Hasonlóképpen annak sincs sok értelme, hogy felvásárolj a világ összes Roy Keane-jét, David

Batty-jét, és Tony Adams-ét, hogy "kiljessz" a bajnokságból a többi csapatot sajátos, favágó-jellegű Piszkos Tizenkettőddel (Lee Bowyer tökéletesen megteszi cserének). Igen, valószínűleg lenyűgöző módon gázolnak le az ellenfeleket, de a végén ez a vidám, ámde annál közveszélyesebb örültekből álló gárda annyi bírságot gyűjtene össze, hogy a még a kocsidat is kitiltanák a Futbalszövetség parkolójából. Emellett meg marha nehéz megnyerni egy meccset, ha már csak kilenc embered van a pályán...

Mindezekből tehát az következik, hogy egyensúlyra van szükség, és ezt neked kell megtalálnod. Egypár keményfejű neandervölgyi a középpályán nem árt, és jól jön egy kis tehetség elől és a két oldalon is. köszönöm szépen. A formációról is neked kell döntened. A 4-4-2 ugyan legalább olyan tradicionálisan angol, mint a hidegvér és a gyarmatosítás szokása, de neked vajon bejön-e? Lehet, hogy egy komolyabb csapat ellen való játék esetében mindenkit hátrahúzol a védelembe – végül is a biztonság az első. Vagy lehet, hogy úgy döntesz, hogy a Bradford City bevezeti az új, huszonegyedik századi futballt, ahol a játékosok szabadon és könnyedén változtatják a pozíciójukat. Légy olyan kísérletező, amennyire csak akarsz. Lehet, hogy fel fog merülni benned a sanda gyanú, hogy Lee Dixon igazi formája az, hogy a fő csatár mögötti szabad helyen rohanguzik – akárhogy is, minden megér egy próbálkozást; csak arra ne számíts, hogy minden

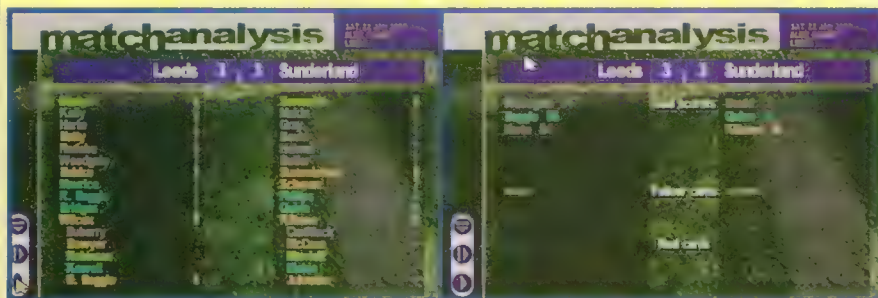
működni fog. Az is meglehet, hogy a csapatod úgy tele van pénzzel, hogy már azt hiszed, hogy el sem tudod költeni, ez mégsem jelenti azt, hogy ki kéne adnod 23 millió fontot egy európai, önmagától elszállt szupersztárra. A számláit nem lesz egyszerű fizetni, és egyáltalán nem garantált, hogy jobb lesz, mint az otthoni játékosok bármelyike. Minden egyes átgondolt és jogos költséges játékosvásárlásra jut egy teljesen értelmetlen pénzkidobás lehetősége, úgyhogy csak figyelj oda; ha jól vásárolsz, elismerést és hírnevet érsz el – ha pedig rosszul, a rajongók új szerzeményeddel együtt téged is kinn akarnak majd látni a csapatból.

És akkor még nem is beszéltünk a háttérben dolgozókról. Fontos, hogy jó edzőkkel és szakemberekkel vedd magad körül. Csak figyelj meg, milyen jelentőséggel bírt az angol futballra Kevin Keegan, Phil Neal, vagy akár Graham Taylor futball-menedzseri munkássága. Ha emellett pedig még ott van az a sok temperamentumos külföldi sztár, akkor ugyanakkora szükséged lesz egy jó pszichológusra, mint egy jó gyűrőra. Hiába, a modern játék...

Nos, hogyha mindezek után készen állsz arra, hogy fellődd az ékszereket, akkor izzítsd be a rágógumit, kezd el gyakorolni a sajtónak szánt banális szónoklatokat. Feszültséggel teli munka ez, és sokkal valószínűbb, hogy a rajongók lehangolt arcát látod majd, minthogy a kupát tartod a kezében. Mindegy, hiszen ismerek a mondást: ez csak egy játék... 

A MESTERI SZINT

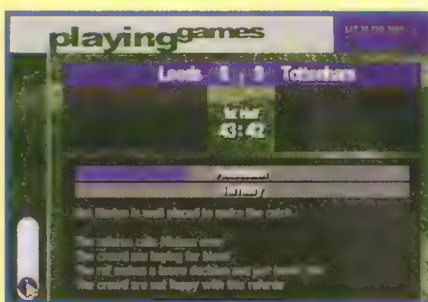
Mikor elkezdesz egy játékot, szakíts rá időt, hogy kicsit körülnézz a saját házad táján, és felmérd a csapatodat. Talán eleinte csábítónak tűnhet a lehetőség, hogy belevesd magad a játékosvásárlás örömeibe, de amíg még nem ismerted ki eléggé a gárdát, nehéz megmondani, hogy mik azok a hiányosságok, amiket ki kell javítanod.



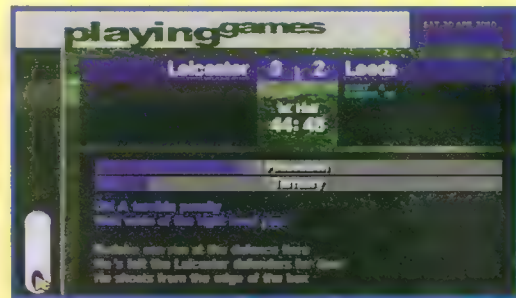
A futball-menedzselésben az előélet nem sokat számít. Egy pillanatig se várd azt, hogy egy nagy múltú játékos jobb lesz a többiekénél csak azért, mert az, aki. Mindig a statisztikákat nézd, ne pedig a neveket.



Rengeteg hasznos megtanulni való rövidítés található a játékban, szinte mindenhol. Pótolhatatlanok a játékon belüli gyors navigálásban; segítségükkel nem kell majd végigscrolloznod tobboldalnyi menüt, hogy eljuss a kívánt képernyőre, úgyhogy a memorizálásukba befektetett órák bőségesen megtérülnek.



Mindig figyelj a csapatodban történő esetleges szabálytalanságokra. A játékosokat gyakran megbüntetik, és a kommentátor néha elfelejti bemondani a nevüket; ez végül azt eredményezheti, hogy a játékosokat kiállítják, és senki sem tudja, hogy miért.



A tizenegyesek nyugtalanítóan gyakoriak még a *Premier Manager 2000*-ben is. Előfordult már, hogy egy játék során öt szabálytalanságot büntettek ilyen módon, és mindkét csapat kihagyta az összeset. Ebből az következik, hogy a megfelelő játékosok kiválasztása a tizenegyesrúgásokra nagy lépés lehet a dicsőséghez vezető úton; tehát ha úgy látszik, hogy egy játékos rendszeresen gólt löv erről a távolságról, bizonyosodj meg róla, hogy ő lesz a kinevezett tizenegyes-lövő.

Bármit is mondanak azok a túlfizetett menedzserek, az élet a Premier Ligában sokkal könnyebb, mint az FA Kupában. Azok a klubok, akiknek hatalmas elköltethető pénzüsszegek és értékes eladható játékosok állnak rendelkezésére, mindenképp könnyebbnek találják az életet, mint azok, akik még a telefonszámlát sem képesek épkezláb módon kifizetni.

A meccs napján inkább a Text Mode-ot (szöveg mód), mint a Highlights-ot (fontosabb események) válaszd. Jelentősen megnöveli az esélyeidet a győzelemre, mivel az, hogy csak a képeket nézegeted, azt jelenti, hogy nem leszel képes cseréket vagy taktikai változtatásokat eszközölni.

a srácaid

Mielőtt elrohannál Európába, hogy felkutass és szerződtess egy csomó olcsó litvánt, vagy egypár szörös bulgárt, először nézz körül a saját játékosaid között, hogy megtudd, kiket is kapsz. A hírnév nem sokat számít, mert a játékosok teljesítménye visszaesik, ahogy öregsznek, és lehet, hogy az a csodagyerek mára már nem is akkora király. Döntsd el, melyik formáció áll a legközelebb a szívedhez, és figyelj arra, hogy az összes pozíció megfelelően erős legyen. Nem érdekes, hogy mit csinálnak egyes felkapott londoni szélsők, a rotáció teljesen felesleges, mert a játékosaid állóképessége elég jó, és ki fognak bírni kilencven percet.



Ha tudni akarod, ki az, aki nem teljesít elég keményen, csak szánj rá egy pár percet a Match Analysis (meccs-elemzés) képernyő vizsgálatára. Bizonyos következtetéseket már magukból a pontszámokból levonhatsz, de sokszor

ezek egy-egy mezőny teljesítményét jellemzik. Az itt látható képen mind a két kapus, Martin és Sorensen alulteljesített, ez egyből feltűnhet. Azonban mivel mindkét védelem pontszámai meglehetősen alacsonyak, ez sokat elárul arról, hogy a védelem volt igazán gyenge. Ebből következő módon mindkét csapat csatárso-



ra sokkal jobb pontokat kapott, Leed D. Baggiojának kivételével, aki csak hatot ért el. Tekintve, hogy mindössze három percet tartózkodott a pályán, ez alatt nem is lett volna esélye nagyot villantani...

csatárok

Arra figyelj, hogy ne csak a pontszámok átlagát vedd figyelembe. A csatár dolga az, hogy gólokat lőjön, és ez alapján egy 7-es átlag sokkal kevesebbet nyom a latban, mint hogyha valaki már 20 gólt lőtt az adott szezonban. Amikor csatár-tehetségekre vadászva vizslatod a játékos-kínálatot, nagyon fontos, hogy olyan játékosokat válassz, akik kiegészítik a jelenlegi csapatot; például egy olyan focista, akinek magas a Creativity (találékony-ság) képessége, és képes a labdát hosszú

ideig megtartani, a legjobb párt egy olyan játékosal alkotja, aki viszont a fejelésben (Heading) és a lövésben (Shooting) jeleskedik. A hasonlót-a-hasonlóval alapelv itt - a "két dudás egy csárdában" szituáció miatt - nem működik (lásd Fowler és Owen példáját); a közhely-szerű "nagy ember-kis ember" mód-szer azonban biztos garancia a gólzáporra.

Próbáld ki: Philips Sunderland. Van Nistelrooy, Eindhoven. Ferguson, Newcastle



középpályások

A gárda motorjainak számító középpályások elengedhetetlen részei minden nyertes csapatnak. Általában két részre oszthatók: az egyik fajta a gyeper közepén szaladgálva rugdossa ki az életet az ellenfél szerencsétlenebb játékosai közül (ebbe a kategóriába tartozik például Roy "Ghandi" Keene), míg a másik a széleken alakít (őket "Diving" David Ginola képviseli). A középpályák közepén dolgozó játékosoknak mindig legyenek magas a cselezés (Tackling), állóképesség (Stamina) és passz (Pass) képességeik. Az, hogy előre törjenek, vagy kreatí-

vak legyenek, nem olyan fontos, de ezeknek a szélen vadászó pszichopatáknak mindig tudniuk kell támadásba lendülni, amikor szükséges. Általában a szélső emberek adják ennek a mezőnysekciónak a kreativitását, és futball-szezononként körülbelül tíz gól köszönhető áldásos tevékenységüknek. Az ő esetükben a kreativitás, a tempó (Pace), és a passz képességek legalább olyan fontosak, mint az izomerő.

Próbáld ki: Mendieta Valencia. D.Baggio, Parma. Ginola, Tottenham.

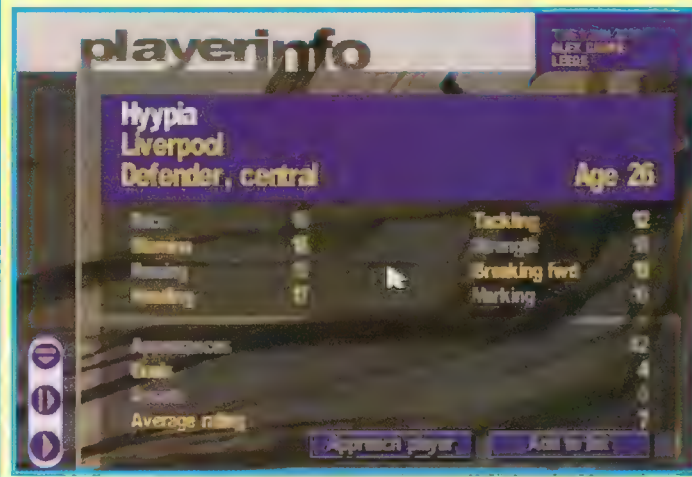


védők

Mivel ezek a fazonok a gyors lábak mellett gyors ökökkel és könyökkel is rendelkeznek, elengedhetetlen, hogy ne csak a védők pontszámait, hanem a lapjaikat is figyelgesd. A mai fociban a sárgalapok villámgyorsan roppennek, és ha valaki notóriusan gyűjti őket, az lehet, hogy több kárt

okoz, mint amennyi hasznot hajt. Inkább azokat a játékosokat gyűjtsd, akik gyorsak, elszántak a földön, és dominánsak a levegőben. Nincs szükség bajkeverőkre.

Próbáld ki: Okon, Florence. Nesta, Lazio. Toricelli, Fiorentina



kapusok

A kapusokat sajnos csak egy dolog alapján ítéld meg, ez pedig a hírnevük (Reputation). Az egyik oldal által kivédett lövések összege nem feltétlenül tájékoztat arról, hogy teljesített a kapus, inkább a védelem munkáját jellemzi. Például egy olyan kapus, mint Neil Sullivan Wimbledon-ból jó hírnevnek örvend a Premiership-ben, de a Wimbledon

sem maradt veretlen a bajnokság során. Ha kapust akarsz vásárolni, akkor a képességei közül a következőknek kell kiemelkedniük: lövés megállítás (Shot stopping), a reakcióidő (Reactions) és a koncentráció (Concentration).

Próbáld ki: Martyn, Leeds.



MENJÜNK VÁSÁROLNI



Mikor a játékosaid egymás után csak cserben hagynak, nincs más választásod, mint ellkezdeni a kereskedést, és új arcokat vásárolni. Mivel a játékosvásárlásra nincsen konkrét recept, a menedzselésnek ez a területe mindig bizonytalansági tényező; azonban ha betartasz néhány alapvető szabályt, az összes megvett srác Gabriel Batistuta lesz és nem Bárnyos István.

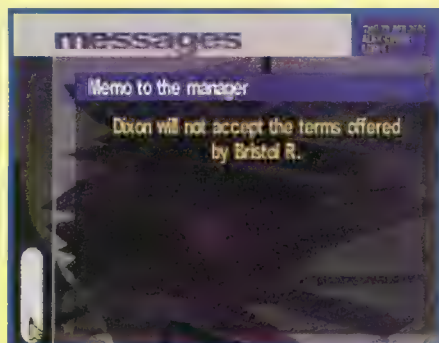
Egy játékos megítélése kizárólag a statisztikák alapján elég hálátlan feladat. A Premiership és a nemzetközi játékosoknak tizenhat fölött minden kategóriában vannak pontszámaik. Nagyon kevés húszas van, de a sztárjátékosok majdnem minden tulajdonsága 18 és 19 körül mozog. Ezeket az értékeket a játékos adott szezonbeli teljesítményével is össze kell vetni, és a kettő átlaga nagyjából megbízhatóan mutatja egy játékos minőségét. Egy jó profi átlagos jegye hetes, és bármelyik ennél jelentősebben magas érték már nyerő forma. A hét csapatának értékelése is segít az ítélet kialakításában, de mivel ez csak egy-egy meccs alapján készült értékelés, csak abban az esetben mérvadó, hogyha egy játékos többször is felkerül a listára.

hová menjünk vásárolni

A játékosok "cserepiaca" (Transfer Market) a legegyszerűbb hely az új tehetségek utáni kutatás megkezdésére. Ha egy játékos neve a lista alján tanyázik, a klubja meg akar tőle szabadulni, és ennek megfelelően az ára is enyhébb lehet; ez nem azt jelenti, hogy ezen az áron veheted majd meg, de talán csak tíz százaléknyi pluszt kell ráfizetni.

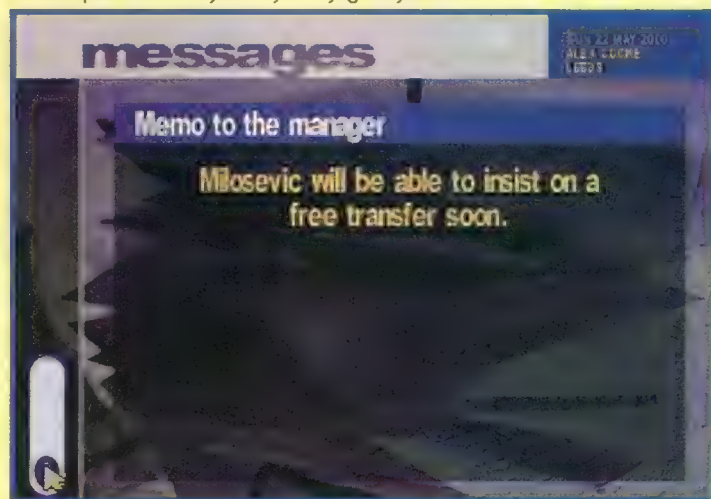


A külföldi piacok igénybe vétele már kockázatosabb befektetés, mint a hazai kereskedelem. Nem azért, mert nem tudod előre, hogy a bolgár védő le fog-e telepedni Halifax-ban, hanem mert ezeknek a játékosoknak a teljesítményéről nincsenek adatok. Néhányuk ennek ellenére megéri az árát, ezek azonban általában a lista tetején találhatók.



bosman

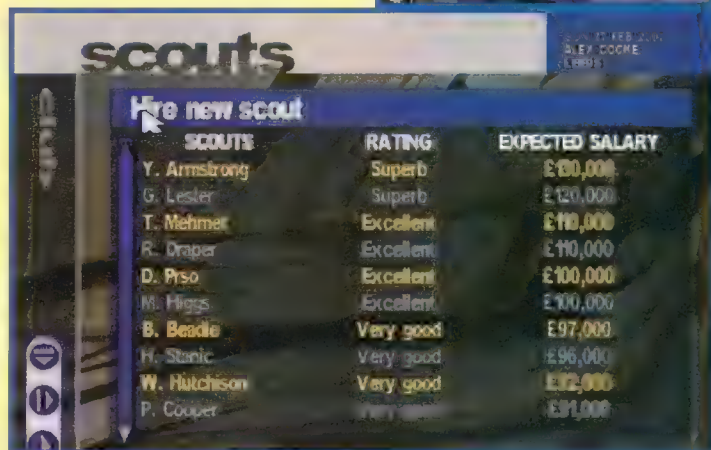
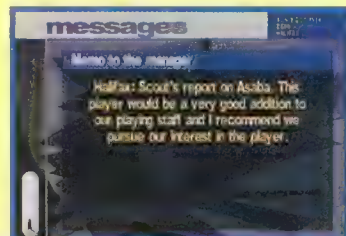
A Bosman-szabály hasznos eszköz arra, hogy olcsó játékosokat toborozhass a csapatodba, de ennek az előnynek is ára van. Mikor szerződésüknek legálisan lejár, sok játékos magasabb fizetést követel, új szerződéssel. Eppen ezért a játékos-beszerzésnek ez a módja hosszabb anyagi kötöttségekkel jár, mintha csak leraknád a pénzt az asztalra, és éppen ezért problémákat eredményezhet, ha a csapatod nincs olyan fényes anyagi helyzetben.



kémkedés

A Premiership Manager-ben az, hogy külföldre küldesz néhány embert abból a célból, hogy körülnézzenek a játékospiacra, sajnos totális időpocsékolás. Míg az ügyes embereid által szolgáltatott információk általában megbízhatóak, több hónap, amíg megkapod őket, és elég általánosak. Akarsz egy példát? Miután két hónapot azzal töltöttek, hogy Ronaldo-t figyelték, az utólrhetetlen nyomozók azzal a bőbeszédű jelentéssel tértek vissza, hogy "jó csatár". Azt is el tudnák mondani, a halak általában a vízben élnek, a Pápa katolikus, és hogy a Buffy The Vampire

Slayer címadója nem is olyan csúnya. Ezt a lehetőséget csak azoknak ajánljuk, akiknek egy rakás elpazarolnivaló pénze van, és akik túl lusták, hogy maguk nézzenek körül. Hát, nem ez a legjobban sikeredett lehetőség a játékban...

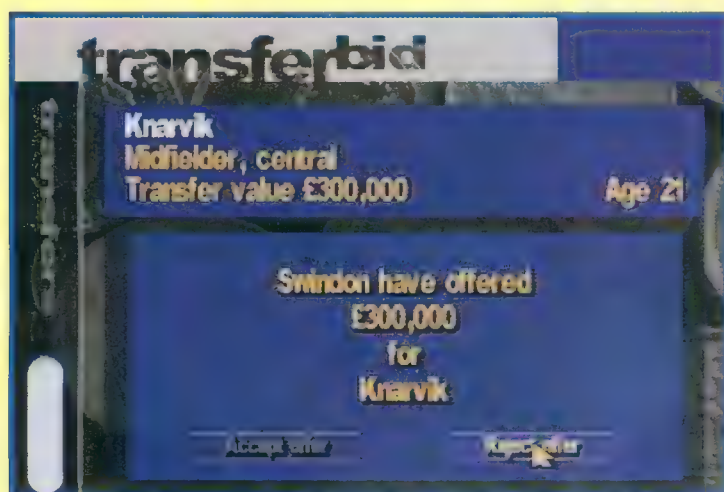


közvetlen vásárlás

Egy olyan játékos megvétele, akit már nem kápráztat el az, amit a klubja kínál számára, elég költséges mulatság. A csapat néha nem kíván megválni ezekről az emberekről, ebben az esetben feljebb kell tornáznod az árat, ha mindenképpen szándékosd a vásárlás. Ha a dupláját ajánlod, biztosított az üzlet, de ez a saját embereid idegesíteni fogja. Próbálj plusz 70%-kal indítani, és fokozatosan ajánlj egyre többet.

szerződések

Az ilyen elő-Bosman-ekben nagyon oda kell figyelned az embereid szerződéseire. Az igazgatótanács mindig tudatja majd veled, ha egy játékosnak már csak három vagy négy hónapja van hátra, de azért sosem árt tudni, hogy kiket kell kirügönd vagy eladni. Ha egy játékost már nem akarsz megtartani, a legokosabb a kereskedelmi listára rakni őket amilyen hamar csak lehet, hogy minél magasabb árat kaphass értük, és ne ingyen menjenek el.



szerződéses kötés

Amennyi pénz a Premiership ligában van, a játékosok azt várják, hogy fizetésük évről évre emelkedjen; éppen emiatt, hogyha valakivel leülsz új szerződésről tárgyalni, épp csak egy kicsivel a jelenlegi bére fölé kell ajánlani. Ha valaki maradni szeretne, annak elég lesz kevés is – a temperamentumosabb szupersztárok már nem kapnak be ilyen horgot, nekik több kell. A játékosok mindig akar-nak majd alkudni, ezért érdemes kis összegekkel növelni a fizetést, amíg alá nem írnak a szerződést.



bérek

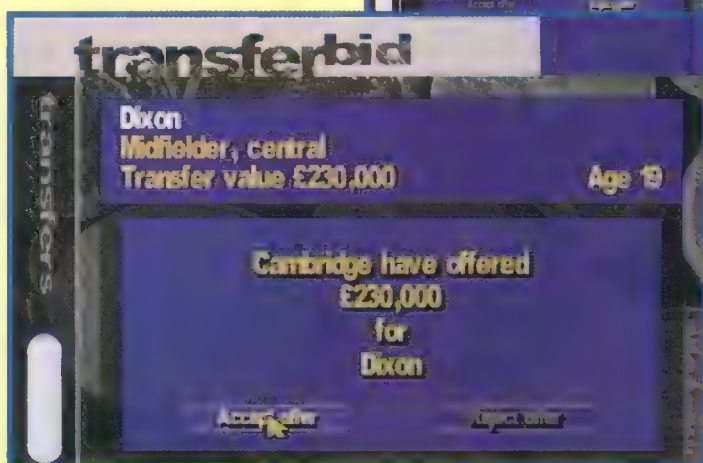
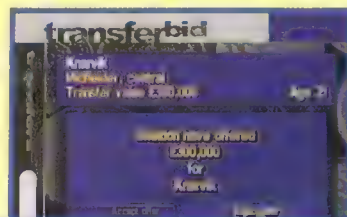
Mint ennek a sikeres csapatnak a menedzserét, az igazgatótanács olyan mértékű irányítást adott a kezébe, hogy szerencsétlen esetben teljes anyagi romlásba dönthetted a klubot. Emiatt komolyan oda kell figyelni a bérekre és a megajánlott szerződésekre. Az olyan játékosokat, akik nem felelnek meg az igényeidnek, a legokosabb eladásra kínálni, vagy ráfizetéssel egy komolyabb szupersztárra cserélni. Ez ugyan kicsit durvának tűnhet, de még a bajnokság legrangosabb csapatainak is adódhatnak anyagi természetű problémái.



kíarúsítás

A túlságosan sokat kérő, egoista szupersztároktól, akiket Bryan Robson beállítottaságú elődöd összegyűjtött, a Premier Manager 2000-ben nem olyan egyszerű megszabadulni. A csempiac gyakran igencsak csöndes, és csak néhány klub képviselői szédelegnek arrafele; sajnos ezek is gyakran csak kis csapatoktól jöttek, és arra várnak, hogy néhány fiatalabb arcot tudjanak beszerezni a nagyoktól. Az ilyen esetekben nem nyílik lehetőség megvizsgálni egy játékos adatait, így

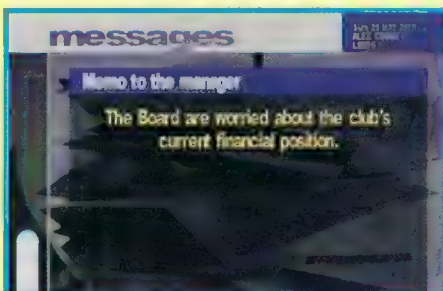
életbevágóan fontos megtudni, hogy van-e jövője a csapatánál. Ha nem cselekszel gyorsan, lekészheted a jó lehetőségeket, és a nyakadon marad az embered, meg a fizetnivaló számlái...



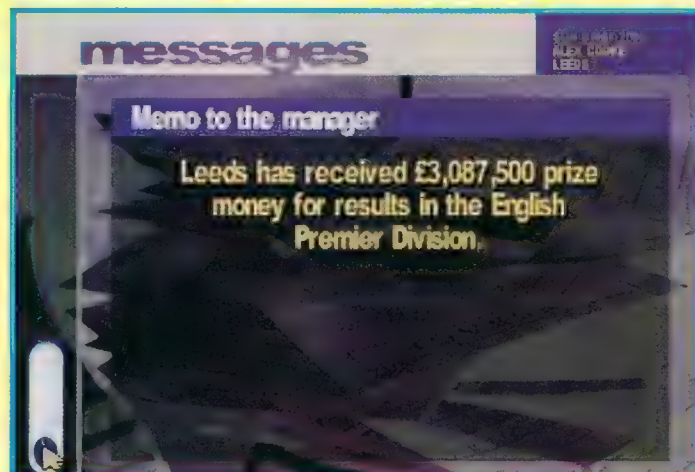
AZ ANYAGIAK

Amellett, hogy okosan intézkedsz a játékosok ügyeivel kapcsolatban, az is elengedhetetlen, hogy biztosítsd, hogy egyéb forrásokból is rengeteg pénz folyjon be. Szponzorok jelentkeznek majd, nagy cégek, akik egy csomót fizetnének azért, hogy a mezekre, melegítőkre, sapkára, bögrére, meg minden hasonlóra rákerüljön a nevük. Mikor ezeket az ajánlatokat kapod, ne fogadd el mindig a legelsőt, amit az asztalodra tesznek; a nagyobb klubok mindig bővelkedhetnek az ajánlatokban, és érdemes kívánni egy kicsit, hogy megtudhasd, melyik a számadra leginkább

kedvező. Lehet, hogy valamelyik több pénzt ígér azonnali fizetésre, de azt is figyelembe kell vened, hogy a szerződés mennyi időre szól, és hogy havonta mennyi jut neked. A hosszabb szerződések havonta többet hoznak, és így éves szinten ezekkel jobban jársz, mint a rövid lejáratú pénzhozammal.

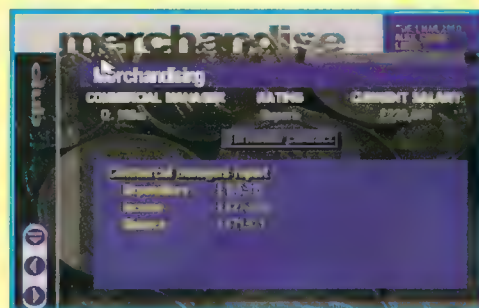


ide a pénzt



A kezdő lépések egyike egy klub vezetését tekintve az, hogy találkozót kell megbeszélned egy kereskedelmi ügyintézővel (Commercial Manager), hogy a nagykereskedelmi árukról tárgyalj vele. Nélküle nem lennének utánnyomott pólók, sapkák, a klub nevével ellátott ébresztőórák, hatalmas poszterek. Lehet, hogy nem érzed szükségét annak, hogy felvegyél egy ilyen embert, de a csapatod biztosan örül majd a pénznek. Ha az még mindig nem

győzött volna meg, csak pillants rá a bevételi listákra havonta, és látni fogod, hogy a közreműködésével megduplázódott a befolyó összeg. Hát igen, csak az a fránya pénz ne lenne...



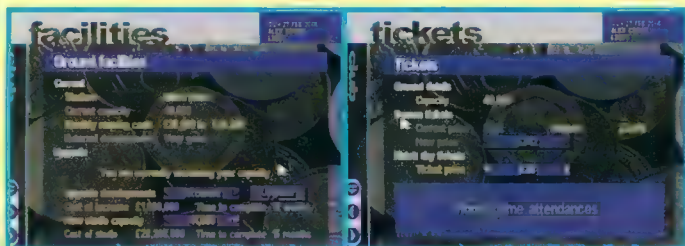
orvosi és edző-letesítmenyek

A fejlett fizioterápia csökkentheti az időt, ami a játékosaidnak a sérülésekből való felépüléshez szükséges, de a játékban ezek a sérülések meglehetősen ritkák. A meglévő létesítmények fejlesztése igencsak költséges ahhoz az enyhe előrelépéshez képest, amit ezzel a gyógyulási idők terén érsz el, de ha a

játékosaid rossz borbén vannak, megéri a befektetést. Az orvosi létesítményekhez hasonlóan az edzési lehetőségek fejlesztése is nagyon drága, és emellett nem sokkal javítja fel a játékosaid teljesítményét. Mivel általában az embereid csúcsmórában vannak, ez a két létesítmény szükségtelen luxus.



befektetés a stadion fejlesztésébe



A többi feladatod mellett még a stadion és a hozzá kapcsolódó épületek fejlesztése és építése is a te feladatod; ezekbe azonban csak akkor fogj bele, ha a klubod anyagi helyzete már szilárd alapokon nyugszik. Mivel ezek az építkezések irratlan pénzüsségeket emésztenek fel, meg kell bizonyosodnod róla, hogy ezzel

nem teszel a klub kárára; emellett fontosabb a csapatod fejlesztése, mint az épületeké. Ne felejtőd el, hogy a szimulált futballrajongók nem olyan igényesek, és inkább elmennek megnézni egy jó csapatot gyengébb helyen, mint egy gyengébb csapatot jó helyen.

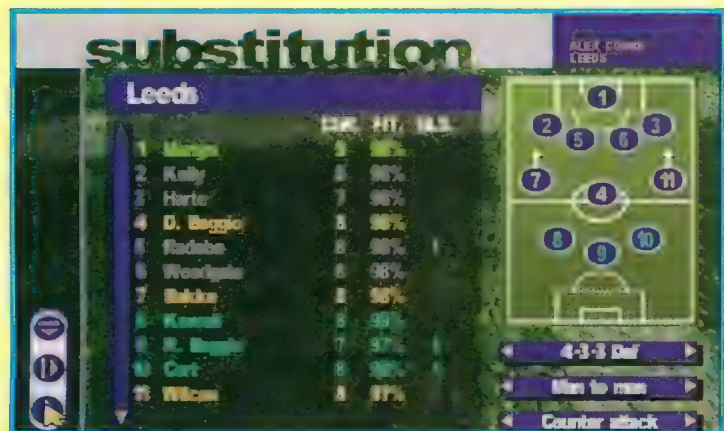
TIPPEK ÉS TRÜKKÖK

A Premier Manager 2000-ben talán nem található meg George Graham taktikai terveinek összetettsége, azonban ez nem jelenti azt, hogy nincsenek alapvető fontosságú döntéseid ezen a téren. Ha minden erődet a védelemre összpontosítod, előfordulhat, hogy a játékosok nem lesznek képesek az adott pillanatban előretörni, vagy a második csatár számára nem lesz hely, és a többmillió fontos szélsőjátékosod kártyavár módjára omlik majd össze.

formációk

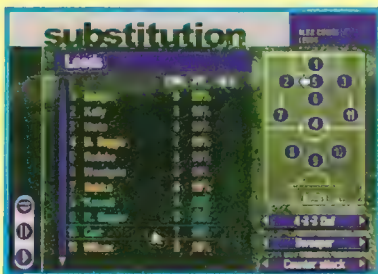
Nagyon fontos, hogy már legyen egy megtervezett taktikai felállítás a fejedben, mikor nekiállsz összeállítani a szupercsapatot, de ne áldozd fel a széleket sem. Próbáld a csapatod

képességeinek határán belül mozogni, hiszen lehet, hogy a játékosaid a saját mezőnyükön kívül is jók lesznek, de 100%-osan biztosan nem teljesítenek majd.



4-3-3

Legtöbb esetben ez a legoptimálisabb formáció. A védekező (Defensive) mód, megfelelő az idegenben játszott meccsekre, mivel a sűrű védelem még a középpályától is kap támogatást, és a három csatárnak mindig meg lesz az esélye, hogy előreszárguljon. A Normal mód tökéletes az otthoni meccsekre is, ahol fontos a pontszerzés, de nem akarsz semmit sem kockáztatni; végül a támadó (Attack) módot azokra az alkalmakra kell tartogatnod, mikor feltétlenül szükséges a pontszerzés. A legjobb



eredmények eléréséhez tegyél két ügyes szélsőt a szélekre, és mindkettő körülbelül hat gól / szezon átlaggal dolgozik majd.

4-4-2

A klasszikus angol felállítás még mindig a legjobbak egyike. Az egyszerű támadóvonal megadja az összes mezőny erejét, anélkül, hogy a többit gyengítené. Az, hogy mindössze két

csatár van elől, némileg csökkenti a gólhelyzetek számát, de két jó középpályással még így is biztosíthatod a támogatásukat amellet, hogy nem gyengíted a védelmet.

5-3-2

Azoknak való, akik inkább a védelemre akarnak koncentrálni. Azzal, hogy a masszív védelem keresztátadásokat bombáz előre, a védekezésre beállt csapatokat elég nehéz

leszerelni; leginkább azokon az európai meccseken használatos, ahol az a célok, hogy kihúzz kilencven percet anélkül, hogy bekapnál akár egy gólt is.

karácsonyfa & 4-5-1

(XMAS TREE) Mindkét formáció azon az elven alapul, hogy az erős középpályázó képes lesz előretörni, és támogatni a magányos csatárt. Ahhoz, hogy ezt a taktikát hatékonyan lehessen alkalmazni,

olyan középpályázókat kell alkalmazni, akik ezt véghez tudják vinni, esetleg gólt is képesek rúgni. Ha ez hiányzik, és még a csatárod sem világklasszis, nem ajánlott...

a védelem

A három rendelkezésre álló védelmi rendszer egyike az emberfogás (Man To Man), és ez is bizonyul a leghatékonyabbnak. Ideális a négyemberes védelemmel, így mindenki előrébb rohanhat anélkül, hogy "kinyitná" a

védelmet. A másik két területvédekezési mód (Zonal, Sweeper) csak akkor alkalmazható, ha a formációdban öt védő van – ilyenkor a maradék ember mindig foglalkozhat az esetleg előretörő ellenséges csattárral.

passzozási stílus

A futball nagy szakértői elmondhatják neked, hogy a hosszú-átadásos rendszer felett már eljárt az idő, a játékban sajnos ez mégis szerepel. Szerencsére a középpályásaidnak nem kell a fejük felett elszálló labdákat bámulniuk, mert – legalábbis ebben a világban – a hosszú labda egyszerűen nem elég hosszú... Ehelyett mindenkinek a

számítógép irányította változatot (Computer Attack) ajánljuk, mivel ez visszatartja a csapatodat attól, hogy összevissza rugdosszon a gól utáni szögében. Ez idegenben nagyon jól beválik, de egy kissé problémás, ha az otthoni közönség valami izgalomra vágyik; ilyenkor a látványosabb Passing Game opció ajánlott.

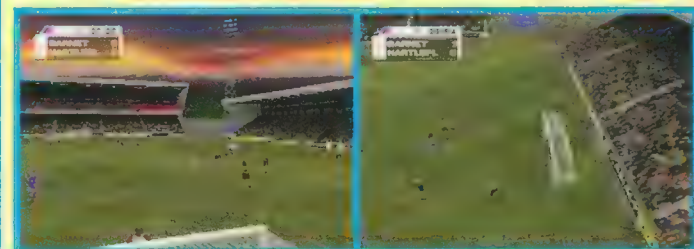
a mérkőzés napja

Amikor eljön a szombati, vagy csütörtöki, vagy akármelyik nap, amelyik a beállítás szerint a meccs napja, már csak kevés dolog ellenőrzése van hátra. Menj a Squad (csapat) képernyőre, hogy megbizonyosodj, az utazó csapat az, amelyiket játszani szeretnéd. Nem az összes játékos utazhat, aki a csapatodban játszik, tehát figyelj arra, hogy mindig legyen elég cserejátékos a sérültek pótlására, itt különösen a kapusok a fontosak. Mindig végezd el a kívánt taktikai módosításokat, mert a játék mindig a legutóbbi meccs alapján állítja ezeket be.

Nagyon fontos, hogy a játékot szöveges (Text Mode) formában

kövesd, mert bár a Highlights módban sokkal inkább tükröződik a játék hangulata a kommentárral és a gyönyörűen modellezett játékosokkal, a győzelemhez nem segít hozzá, sajnos, kizárólag a szöveges módban kérhetsz cseréket és módosíthatod a taktikádat.

A játék közben időnként nézz rá a statisztikákra, és figyelj, hogy melyik játékos fáradt el, vagy játszik gyengébben a szokásosnál. Esetleg, ha éppen szerencséd van, és megindul a gólzápor, a megfelelő vezetés bebiztosítása után egy csatárt visszavonhatsz, hogy erősítsd a védelmet.

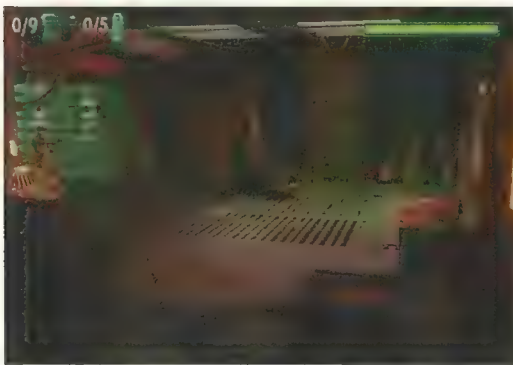




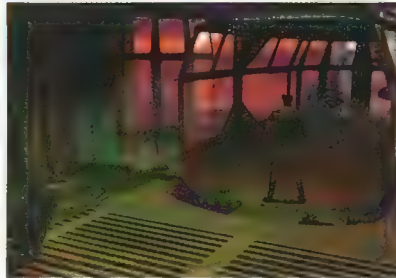
In Cold Blood

AZ A KEDVES EMBER, AKI A *BROKEN SWORD*-OT KÉSZÍTETTE,

IJESZTŐ KÉMESDÍVEL ÁLLT ELŐ



Lehet, hogy a háttérket előre megrajzolták, de az *In Cold Blood* környezete csak úgy árasztja magából azt a hangulatot, ami egy Revolution terméktől elvárható. Már alig várjuk a PS2-t...



Most még talán egy kicsit üresnek tűnhet, de a Revolution azt ígéri, hogy a nyáron megjelenő játék jóval mozgalmasabb lesz

Nem lenne jó, ha a fejlesztők egy pár aranyos, kedves kalandjáték után valami sötétebbre és koszosabba fektetnék az energiáikat? Akkor dicséret illeti a Revolution Software-t (*Broken Sword* és *Broken Sword II: The Smoking Mirror*), akik a *Metal Gear* korába tettek kiruccanást egy ígéretes fejtörővel, izgalmas drámával, és igen, az alkalmankénti idegeskedéssel jellemezhető kalandjátékkal.

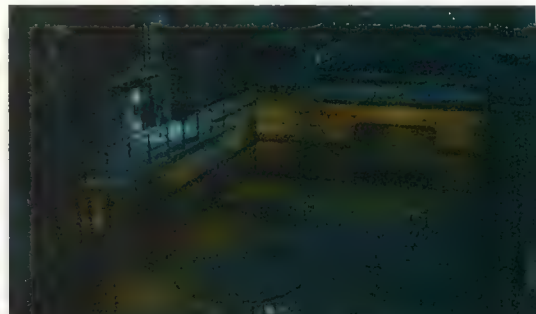
Az *In Cold Blood* John Cord MI6-os különleges ügynök sötét kalandjait követi végig, akinek a feladata egy eltűnt amerikai ügynök kiszabadítása egy volt Szovjetunió-tagállamból. Mellette ott van még Alpha, MI6-os női főnöke, egy kínai ügynök, Chi-King Cheung, és a gonosz orosz, Nagarov, akinek a leírása: „Brian Blessed, orosz szabadság-harcosként”. Egy Cord kvalitású embernek ez a küldetés csak rutinmunka lenne, de elkapják, megkínózzák, és elárulják. Egy furcsa húzással a játék a történet végén kezdődik, és miközben Cordot kihallgatják, beléphet az emlékeibe, és fokozatosan felépítheted a történetet egészen a végkifejletig.

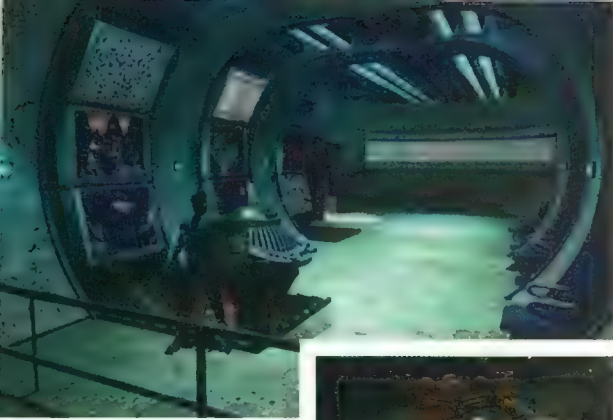
„Ja,ja...”- mondhatnád; de ez a játék TÉNYLEG más. Miközben egyik szemét a PS2-tartja, a Revolution átvette Kutaragi érzelműsőbb megközelítésre vonatkozó javaslatát, és szerződött egy rakás hollywoodi forgatókönyvíróval, hogy egységesebbé tegyék a cselekményt és lebilincselőbbé a párbe-



“Ahogy a kialvatlan Cordot vallat belépsz az emlékeibe”

szédeket. Vagy, ahogy azt a Revolution főnöke, Charles Cecil elmondta: „Azt akartuk, hogy az érzés legyen vele játszani, minthogy egy mozifilmet néznél.” Ennek az eredményeképpen a játék valahol *Syphon Filter 2* videószerű cselekménye és a *Metal Gear* mangás hangulata közé sorolható. Klasszikus magányos hős-stílusban nulla információval kezdesz, és kutatni fenyegetned, és lopnod kell ahhoz, hogy az apró részleteket meg-





Az olyanok, mint a Resi, kézen fogva vezetnek a használható tárgyakhoz, az *In Cold Blood* azonban jóval több lehetőséget kínál a nálad lévő tárgyak kipróbálására

...tudhasd. Egy kulcsfontosságú újítás a Cord Remora egysége, amely egy összekapcsolható számítógépes kódfeltörő-rendszer, és a segítségével hozzáférhetsz az elektromos eszközökhöz – az ajtónyitástól kezdve a liftet működtetésén keresztül a számítógépes adatbázisok megcsapolásáig minden elvégezhető vele; az adatok egyébként hozzáadódnak egy naplószerű számítógépes jegyzet-rozsmához. Ami pedig zseniális, hogy ez nem csak ügyes trükk, hanem – kapaszkodj meg – valódi intelligens játékmenet. A játék egy részében, mondjuk, találkozol egy barátságos, ámde szűkszavú hivatalnokkal, aki a nevében kívül semmit nem hajlandó meked elárulni. Csak egyeztesd a nevével az adatbázissal, és megtalálod a lányka nevét is. Ezek után, ha beszélsz hozzá, kapsz egy plusz opciót: „Mesélj a lányodról...”, amitől természetesen egy kicsit fölenged.

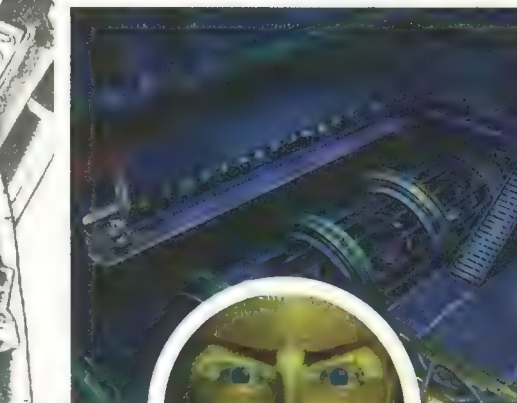
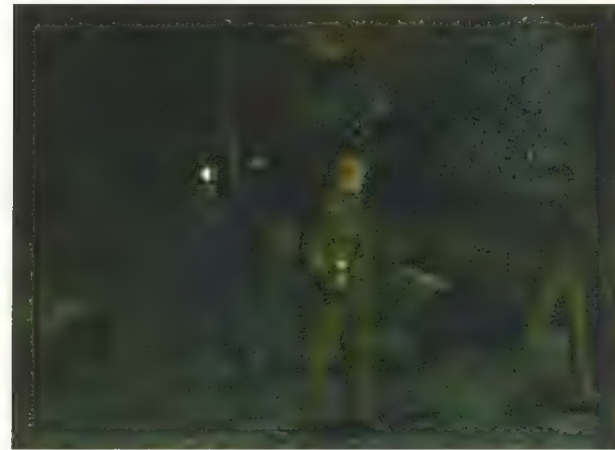
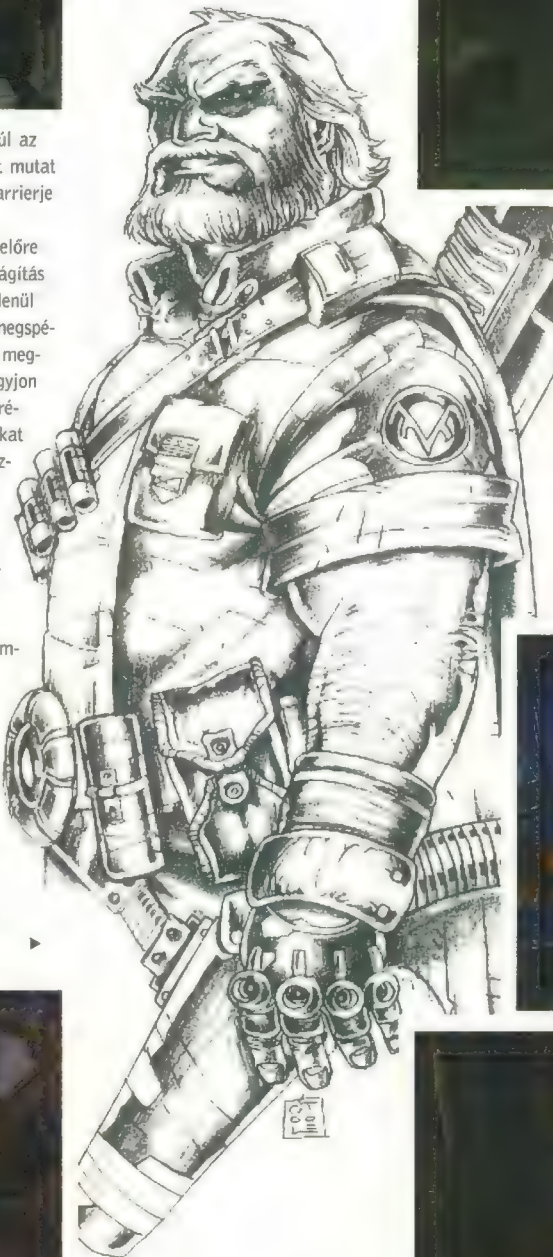
A fő hangsúly inkább a hangulat, mint a mozgáson van. Lángoló tűzharcokra vágyasz? Akkor maradj a *Syphon Filter*-nél. Az ellenfelek eltávolítása elintézhető egy erős ütessel a nyakszirtre, ha egyáltalán szükség van erre (az



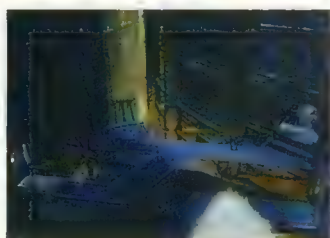
egyik részben Cord úgy jut túl az egyik őron, hogy együttérzést mutat iránta derékba tört futball-karrierje miatt).

A látványról: a háttérak előre megrajzoltak, minden megvilágítás komor, alkalmanként hihetetlenül valószerű világítás-effekkel megspékelve. Hogy a tempó mindig megfelelően, és a feszültség se hagyjon alább, a moziszerű hatás eléréséért szokatlan kameraállásokat alkalmaztak. A *Revolution* azal is erősítette a mozifilm érzetét, hogy a különleges effektek társ-koordinátori szerepére azt a társulatot alkalmazta, akik a *Birodalom visszavág* teremtményeit készítették; szerzőnek egy filmforgatókönyvírót vettek fel, és felvételeket pedig egy színházi rendezőt. Ezek után mi lehetne rosszul? A PSM által kipróbált verzió 80%-ban készen volt, a néha darabos animáción és a zenei anyag szinkronján még javítani kell.

A nagytratór elképzelést, miszerint az egész játéknak

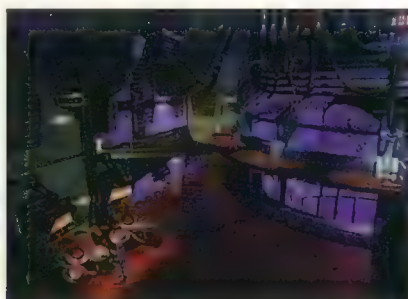


Bár a harc az *In Cold Blood*-ban kisebb fontosságú, azért meglesz az esélyed, hogy szétrúg néhány rossz arc hátsóját...

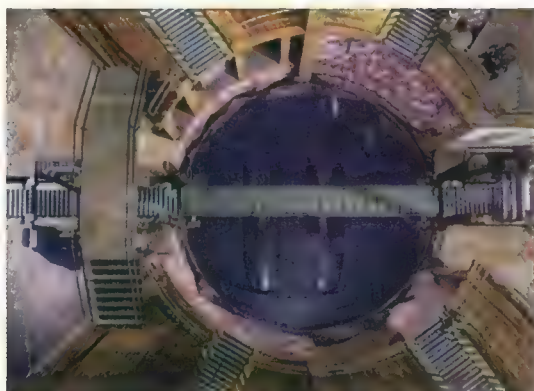


(Jobbra) A Volgiai főhadiszállás sötét és kanyargós folyosóinak megvilágítási effektjeiért az a csapat felelős, akik a *Birodalom visszavág*-on dolgoztak. Na EHHEZ mit szólsz, öreg?





Orosz tengeralttjárók, elhagyatott silók, keményen őrzött raktárházak... Egy biztos, ez nem a Barbie Super Sports...



AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

A HATSOJAT VAKARGATO KABELBARAT



Mikor betörted az ablakot a gyorsítóval, a focimeccset néző fazon nem akarja odaadni a kábelt, amivel átkelhetnél a szakadékon. Egy kis baráti csevegés biztosan sokat segítene...

► moziszerű érzete kell legyen, nagyszerűen megvalósították a párbeszéd-ekben is. Megpróbálták az unalomig ismert ismétlődéseket kiküszöbölni, mikor egy olyan karakterből próbálsz meg információt kicsikarni, akivel már beszéltél (mikor kétszer említettük meg az egyik őrnek a futball-eredményeket, ő udvariasan közölte, hogy ezt már mondtuk. Mikor egy fejtörőnél megpróbálsz bevetni az egész leltáradat, az üzenetek túllépnek a szokásos „Nem” / „Ezt nem teheted meg” / „Nem hinném...” kliséken, és inkább a változatos válaszokra koncentrálnak (miután az öngyújtót megpróbáltuk a részecskegyorsítón használni: „Ugyan már... gondolkodj egy kicsit!”). Bár a Revolution lelkes rajongója a Metal Gear és Resident Evil-szerű játékoknak, igyekeznek elkerülni az olyan hamis fejtörőket, amiknek semmi valóságalapja. A játékkörnyezetben rengeteg használható tárgy van, amelyek nem feltétlenül kiáltják az első

pillanatban, hogy „Használj!”. Gondolkoznod kell...

Core Remora-egysége szintén összehasonlítási alap lehet a Metal Gear Solid-dal – a radarrendszer van szó, amelyik mutatja a közelben lévő ellenségeket. Ez alkalommal azonban csak egy „mankóról” van szó, elég pontos ahhoz, hogy segítsen re legyen, annyira azonban nem, hogy kizárólag erre támaszkodva közlekedhess. A hihetőség és az átgondoltság szintén magas színvonalra emeli a játék háttértörténetét tevé. Volgia egy Oroszországtól elszakadt kis köztársaság, amely a nevét tekintve kitaláció. Cord azzal kezd, hogy behatol a Volgia urániumbányába, amiről hamar deríti, hogy az uránium kitermelés helyett ott egy sokkal érdekesebb anyagot bányásznak. A történet egy cikk ihletet, amely egy Schungite elnevezésű szupravezetőről szól, amit egy orosz állam fedeztek fel. Végre együtt – vidék és geológiai valóságkűség

Andy L



+ PONTOK

- Intelligens játékművet
- Gondolkodtató fejtörők
- Mélység a köbön...

- PONTOK

- Elég kemény, már a legelején is
- Miki Egeres harc
- Túl kevés akció?

! MIELŐTT MEGVENNÉ

Egy játék, filozófiával, hatalmas, ambiciózus és szörnyen felnőtt, de nem a akció/kaland stílus alapvető értékei nélkül. Kifinomult irányítórendszerrel, és igényesebb harcra könnyen igazi klasszikussá válhat.

ONKYO®

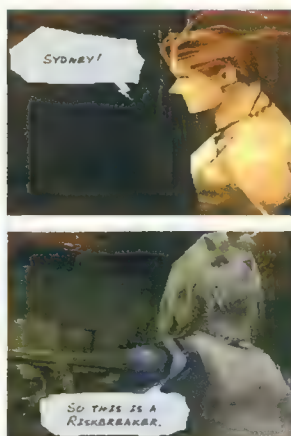
HÁZIMOZI ERŐSÍTŐK ÉS RÁDIÓERŐSÍTŐK LEGNAGYOBB VÁLASZTÉKA



Budapest: Annex Házi- és Hifi Szalon: Budapest XIII., Hegedűs Gyula u. 2. (Szent István krt. sarok) Telefon: 236-0666 • Annex TV Szalon: Budapest, Szabadság tér 5-7. Telefon: 302-9027 • Annex HIFI Bolt: VII., Budapest, Dohány u. 1/C. Tel.: 269-6861, 268-0265 • Hifi üzletek: Budapest XXII., Nagytétényi út 27-47. (Campona Bevásárló Központ) Tel.: 424-3043 • XV., Szentmihályi út 131. (Pólus Centrum) Tel./fax: 419-4020 • X., Kerepesi út 73. (Park Plaza üzletközpont) Tel./fax: 262-3164 • V., Belgrád rkp. 12. Tel./fax: 266-5052 • X. Kossuth L. u. 33. (Erzsébet Áruház) Tel./fax: 285-6004 • II., Gábor Áron u. 74-78. (Rózsakert Bevásárlóközp.) Tel.: 391-5840 • IX., Könyves Kálmán krt. 12-14. (Lurdy Ház) Tel./fax: 456-1131 • Media Markt: XIX., Budapest, Üllői út 201., Tel.: 347-1650 • West End: VI., Váci út 14. Tel.: 475-5000 • Satsystem: XIV., Budapest, Fogarasi út 14. Tel.: 467-2887 • Budaörs: Auchan: Sport u. 2. Tel.: 23/502-200 • Debrecen: Acoustic Center: Pacsirta u. 68. Tel.: 30/9535-485 • Eger: Hifi Galéria: Széchenyi u. 8. Tel.: 36/313051 • Kalocsa: Trinit Kft.: Szent István u. 4. Tel.: 78/461-146 • Kaposvár: E. S. Audio: Zárda u. 3. Tel.: 82/422-456 • Kecskemét: Audio Mekka Kft.: Vörösmarty u. 12. Tel.: 76/416-6000 • Miskolc: Kazetta Center: Széchenyi u. 103. Telefon: 46/354-509 • Nyíregyháza: ESB Bt.: Szarvas u. 5-9. Tel.: 42/313-625 • Pécs: Hifi Galéria: Rákóczi út 46. (Kereskedők Háza) Tel.: 72/327-959 • Szeged: Műszaki Pince: Tisza Lajos krt. 73. Tel.: 62/425-584

Vagrant Story

...AMI A JANGOLBAN (JAPÁN-ANGOL) ANNYIT TESZ: TRAVELLER'S YARN...



Ha leállítod bármelyik gyönyörűen animált jelenetet, a képregények hatása azonnal nyilvánvalóvá válik.



Ashley visszaemlékszik egy döntő pillanatra, a magányos és veszélyes ügynöki élete előtti boldog napokról

Milyen gyakran találkozol olyan játékkal, amely szövevényes intrikákkal köti le a játékost már a legelső jelenet előtt? A *Vagrant Story*-ban megtudod, hogy VKP RiskBreaker Ashley Riot körözés alatt álló személy, akit a parlamenti képviselő, Bardoba Báro meggyilkolásával gyanúsítanak. A tulajdonképpeni játék azonban egy héttel ez előtt kezdődik, mikor Riot ügynök megkísérli felszabadítani a megszállt Bardoba kastélyt, hogy megmentse a báró Mullenkamp fanatikusok által foglyul ejtett fiát.

Mi történik ez alatt az egy hét alatt? Ennek kiderítése Riot szerepében rajtad áll. A *Vagrant Story* megbízható, régi ötleteket ötvöz olyan okos módon, hogy a végeredmény frissnek, újnak, és eredetinek érződik. Találhatsz egy arsenálynál fegyvert, de szét is szedheted őket, hogy újakat csinálj belőlük. Vannak kocka-tologatók fejtörők az izometrikus (45 fokos szögben elforgatott-, félig felülnézet) kalandjátékok korából, de ezeket ördögi ügyességgel vegyítették a többi hasonlóval. Ami szinte

„Lea Monde világa teljesen magával ragad”

hihetetlen, hogy olyan Square játékról van szó, amiben szinte nincsenek is FMV jelenetek, de ez csak azért van így, mert a film-jelenetek a játékban használt engine-nél készültek, ami olyan jól sikerült, hogy nem telik bele sok idő, míg Lea Monde világa teljesen magával ragad.

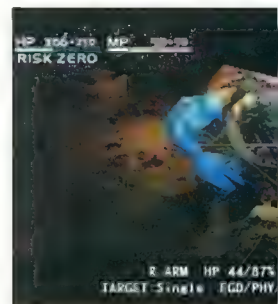
A játék egyébként moziszerű, interaktív hangulatát tekintve az, hogy a párbeszéd hangos beszéd helyett képregényszerű

buborékokban jelennek meg, enyhén zavaróan hathat; attól, hogy a szereplők szája közben a szavakat a szöveggel teljes szinkronban formálja, ez a csend csak hangosabbá válik. Ezt Jun Akiyama, a játék producere indokolta meg: „A párbeszéd úgy íródott, hogy a játékos tetszése szerint lassan vagy gyorsabban mozgathatja tovább a történetet.”

Bár a játék nem túl nagy méretű, az volt az ötlet, hogy a végjáték után a játékosok többször is újrajátsszák, amíg nem teljesítették az összes

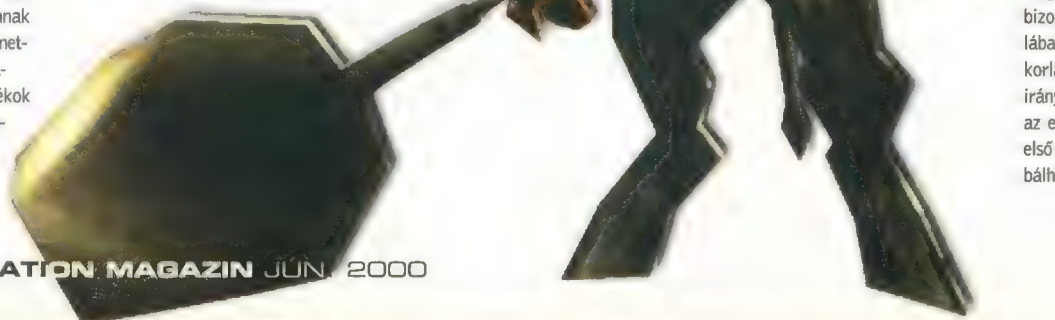
időhatárt, nem fedezték fel az egész térképet, és nem sajátították el az összes fegyver kezelését mesteri szinten.

Az egyedüli aspektusa a játéknak, ami az akciójátékok rajongóinak is tetszhet, az a harcrendszer, ami az akció és a *Parasite Eve*-re emlékeztető régi, menürendszeres



Az akció, a menük és a *Parappa*-szerű időzített gombnyomtatás szokatlan eredménye egy tökéletesen egyedi harcrendszer

RPG-k furcsa keveréke. Mikor egy ellenfél közeledik, előhúzza a fegyvered, és leállítod a játékot. Ekkor átláthatod a kamerát úgy, hogy az ellenfeleidet 3D-ben lásd, valamint hogy észrevegyed a támadásaid hatótávolságát jelképező gömb-hálót is. Végül megtámadod az áldozatodat, egy bizonyos testrészére célozva. A lábakon szerzett sérülés például korlátozza a mozgást, míg egy fejirányozott támadás megakadályozza az ellenfelet a varázslásban. Ha a első támadásod sikerül, megpróbálhatod az egészet egy támadás-





Amikor felfedezel egy helyszínt a játékban, nehéz megállni, hogy ne kezd el döbbenet körbejárni (bármikor megállhatsz, hogy első személyű nézőre kapcsolj) – a Square hihetetlen precizitása végig érzékelhető

szoroztá alakítani. Ehhez több gombot is a megfelelő időzéssel kell lenyomnod, mint egy kombinál, és az eredménytől függ, hogy mely sorozattámasztási képességeidet rendelted a gombokhoz (a játékban minden testre szabható). Ugyanazokat a gombokat használhatod védekezésre is, tehát hátráthatasz velük csapásokat is, vagy elkerülhetsz varázslatokat. Minden egyes újabb mozdulat azonban növeli a kockázat pontjaidat, és minél nagyobb a kockázat, te annál sebbebb sebzelsz, az ellenfél támadá-



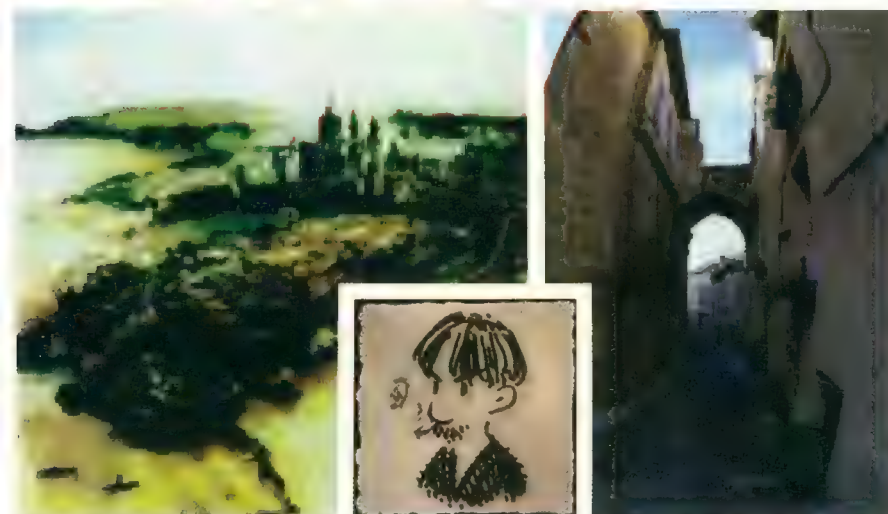
sai pedig annál sikeresebbek lesznek. „Nem szeretnénk a játékunk stílusát egyetlen specifikus műfaj irányába sem eltolni” – jelentette ki ez igazgató, Yasumi Matsuno, aki a játéktípusok ötvöződését az eredetiségre való törekvésként magyarázza az egyre inkább a folytatásokon alapuló játékpiacon. „A játék kivitelezése a csapatunk tervezési képességein és ötletein alapszik, és nem egy előre kigondolt terméktervezési eredménye. Ez természetesnek tűnhet, de ez a mentalitás egyre inkább eltűnőben van a játékpiacon.”

Mi hisszük, hogy fontos visszatérni a gyökereinkhez a természetes, sőt, spontán játéktervezésben.”
A Famitsu Magazine tökéletes, 40/40-es értékelése ellenére a játék nem vált automatikusan nagy sikerre Japánban. Azonban ahogy Matsuno-szan is rávilágított: „Ha a Final Fantasy a Hollywood-i sikermozzi játék-megfelelője, akkor a Vagrant Story ezek alapján egy független film, amit egy kisebb moziban néznél meg.” A PSM szerint kellemes játékorák következnek... ■
Zy Nicholson



AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

A SQUARE HIHETETLEN MŰVÉSZI EGYSÉGE



Szokás a Square játékok művészi tereztésénél, hogy fizetett szabadságot vehetsz ki azért, hogy ihletet kapjál. Ebben az esetben a tervezőcsapat Franciaországban végzet kutatásokat, és a Vagrant Story középkori városainak megkopott eleganciájának alapjait egy Bordeaux-i kisváros, Saint Emilion épületeiből merítette. „A viharvert kövek, amit az építményekben láthatunk, pont olyanok voltak, mint amilyenek Lea Monde-t elképzeltük.” Talán ebből úgy tűnhet, az ott dolgozóknak könnyű élete van, de ha belegondolsz, hogyan építette fel a csapat a 3D-s környezetet „a hagyományos, 2D-s kézimunkában alkalmazott technikák segítségével”, rájössz, hogy miért akkora király a Square.

A sorozattámasztás-kombók a gombok tökéletes időzítés alapján való lenyomásán alap- szanak. Már az animációk pusztán mennyisége is lélegzetelállító



- | + PONTOK | ! MIELŐTT MEGVENNÉD |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Döbbenetesen szép a grafikája • A csata kiválóan irányítható • Sokszor újrajátszható | <p>A leállítós/akció harcrendszer talán kiábrándíthatja az akció/kaland fanatikusokat, de bárki, akinek valami köze van az RPG stratégiákhoz, érdeklődéssel fogja követni a Vagrant Story történetét. Nagyszerű játék, több szempontból is.</p> |
| <p>– PONTOK</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nincs digitalizált párbeszéd • Rövid életű • Nehe túl bonyolult | |



Hogs Of War

AZ INFOGRAMES IS BESZÁLLT A HÁBORÚS BIZNISZBE, NÉHÁNY SONKA TÁRSASÁGÁBAN...



A Worms kukacai nem csak egy harmadik dimenziót vettek föl, hanem végtagokat, farkakat, és orrokat is növesztettek. Az a hír is járja, hogy a húsuk most már finom, főleg almásósszal

AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

A TRÜKKÖS CÉLZŐRENDSZER



Az aknavetőknek, a puskáknak, és a rakétavetőknek mind van saját célzó-rendszerük, amely segítségével nemcsak hogy 3D-ben szemlélheted a pályát, de pontosabban is célozhatsz. A fegyver kiválasztása után a játékosok a hátsó gombokkal hozhatják elő a távcsvet; amikor befogad a célpontot, a kamera visszatér a normális nézetbe, hogy megmutathassa a végső támadást teljes dicsőségében. Ha azonban a játékos túl sok időt tölt el a célzással, a távcsvet egyre nehezebb lesz célon tartani, ami a malac idegességét mutatja...

Eumor a játékokban... Már ez a mondat elég ahhoz, hogy mindenki szívébe a kétségbeesés költözzön, ahogy visszaemlékszik az olyan elvetélt próbálkozásokra, mint a *Gex 3D*, amely a játszhatóság hiányosságait egy nevesítés (sóhaj) Terry Thomas hang mögé próbálta elrejteni. Amikor az Infogrames úgy jellemezte a *Hogs Of War*-t, mint „Egy 3D-s *Worms*, csak disznókkal, poénokkal, és Rik Mayall által köszöntött hanggal”, igazán megbocsátható, hogy mindenkit a rosszullét kerülgetett. Azonban a *Hogs*, megszállottsága ellenére minden iránt, ami rőffen, a program egy profin kivitelezett szórakoztató változata a legutóbbi pusztító *Worms*-háború kukacoskodásainak.

Öt malacpárt háborúba kezdett egymással a világ moslékkészlete fölötte. Ez alapján kiválasztva a disznónégyesek egyikét magadra öltheted Angliát, Németországot, Japán, Franciaországot és Oroszország színeit, hogy harcolhass a 25 háborús terület mindegyikében. Az összes pálya teljesen 3D-s, és a játékosok az idővel versenyezve próbálják egymásnak a lehető legnagyobb kárt okozni fegyvereik poénos arsenáljával.

Bár mindez ördögi hasonlóságot mutat a *Worms*-szal, a *Hogs Of War* gondosan kidolgozta a Team17 játéknak ötletét, míg megtartotta az egyszerű, ámde mégis magával ragadó játékmenetet. Így, még azzal együtt is, hogy

a *Hogs Of War* kör-alapú csatái oly ismerős fegyverrendszerekkel zajlanak, mint a gránátok, mozsárágyúk, vagy légicsapások, 50-es erősségű arsenáljában helyet kaptak a malac-közelharchoz szükséges játékszerek, álcák és a különböző képességű disznók is. Ezek mindegyikének kulcsszerepe jut

„Öt malacpárt háborúba kezdett egymással a moslék miatt...”

játékban, anélkül, hogy az egyszerűsége való törekvést megzavarná.

A malac-zsoldosok korlátozás nélkül bejárhatják az egész szintet, míg a harmadik dimenzió lehetővé teszi fejlesztőknek, hogy a lövedékes fegyverekhez még egy orvlövész-nézetet hozzáadjanak a nagyobb célzási pontosság érdekében. A pályák ezenkívül tele vannak különféle veszélyekkel, amelyek mulatságos láncreakciókat idézhetnek elő; ilyen például az aknavetőkkel borított, és vízzel körülvett csataterület – elég hatásos kombináció, ha figyelembe vesszük, hogy a disznók nem tudnak úszni...

A *Hogs Of War*, úgy tűnik, szórakoztató egy örültség lesz. Mayall kommentárja egy kicsit talán túl varázslatos, de még ez sem von le az egyik legújabb ötletének értékéből.

Steve Merrell



+ PONTOK

- Fegyverek széles skálája
- Könnyű irányítási rendszer
- Zseniális többjátékos mód

- PONTOK

- Rik Mayall hamar az idegeire megy majd
- Néhány pálya túl hosszúra sikerült
- Nincs benne sok rögtönzés

! MIELŐTT MEGVENNÉD

Az Infogrames egy 3D-s *Worms*-ot ígért, és a *Hogs Of War* pontosan az. A 3D-re való váltás lehetővé tette a sheffieldi csapatnak, hogy egy egyszerű ötlete átdolgozva új utakra léphessen. A *Hogs* után az újítások tekintetében kö kövön nem marad.

Strider 2

GYORS LÉPTEKKEL ÉS EGY NAGY FEGYVERREL ITT JÖN EGY EMBER
RETRÓFÖLDRŐL. A KÜLDETÉSE: ÖLD MEG MIND!

Túl gyakran esik meg, hogy a retró játékokat a nosztalgia könnyeitől elhomályosult szemmel vizsgáljuk. Szokás szerint amikor az optikai csalódás olyan másodperc múlva elmúlik; a régi játékok általában régi grafikát régi játszhatóságot takarnak. nem mindig.

A *Strider 2* megkísérli kielégíteni a játéktérmi szentimentalistákat a modernebb élményekre vágyókat, által, hogy 2 CD-t ad ki, az egyiken az eredeti *Strider*-rel, a másikon pedig az új játékkal, a *Strider 2*-vel. Minnyí észrevenni a kettő közti hasonlóságot – mindkét játékban kezdetül kell magad küzdeni a páncolon, plafonokról lógva, falakat szelva, és felszelelve a szembejövőket. Azonban míg a *Strider* laza, és hihetetlenül egyszerű, a *Strider2* már látszólagos 3D, amelyben kastélyokat, havas mezőket, bunyókat és neonnal kivilágított városokat járhatasz be. A fő cél, nevezetesen egy hardyán ellenség elpusztítása, ezzel megsegített egyetlen szünetével, nem változott, de a *Strider2* élménye gyorsabb, feszesebb, és kissé átgondoltabb. Rakétaállások közt kell majd lopózni, vagy razizós útvonalon kell megközelíteni egy jól őrzött bunker-bejáratot. Szerencsés módon a Capcom nem akar úgy tenni, mintha a *Strider2* más lenne, mint egy egydimenziós születelő-fesztivál. Arra koncentrált, hogy a háttereket, az élményeket és a mozgásokat olyan

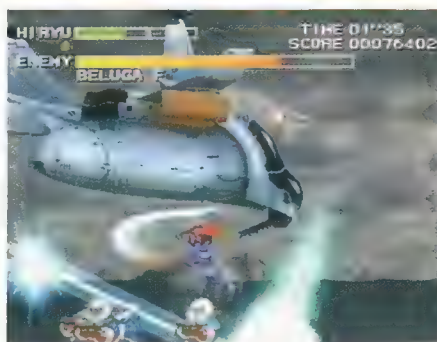
látványosra tervezzék, amennyire az csak lehetséges. Hatalmas hidrabortok sütnék meg, óriási cyber-mamutok rontanak rád, hogy halálra tapossanak fémlábjaikkal, géplovagok jönnek, hogy feldaraboljanak lézerekardjaikkal. Ezeknek a csúfos végeknek az elkerüléséhez Mr. Stridernek számos képességi áll rendelkezésére. Belevetheti magát a csata sűrűjébe lángoló pengékkel, hogy megpróbálja átszakítani az ellenfelek vonalait, a nagyobb ellenfeleket átugorhatja, vagy felgorhat és átüldülhet a környezetének kü-

**„Pusztítsd el
az ellenségeket
kardod egyetlen
suhintásával”**

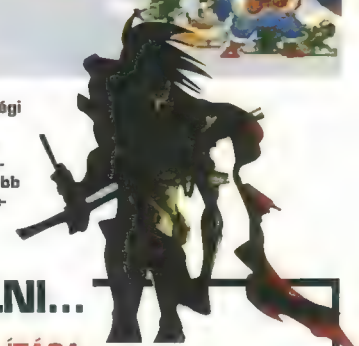
lönböző elemein; ez a lengőmozgás kimondottan jól sikerült. Hőünk felkapaszkodhat egy alacsonyan lebegő harci helikopterre, folyamatosan kaszabolva annak berendezéseit, amíg az egész cucc hasznavehetetlenül le nem zuhan.

A Capcom újraélesztett játéka-
nak azonban vannak hiányosságai is.
Semmi újat nem mutat be, elég egy-
szerű, és mint a legtöbb arcade, le-
het, hogy nem is tart sokáig; de ha
van olyan cég, amely a régit újként
képes bemutatni, az a Capcom. ■

Pete Wilton



Az új és a régi találkozása - a CapCom újabb klasszikust élesztett fel a fiatalabb PlayStation generáció kedvéért

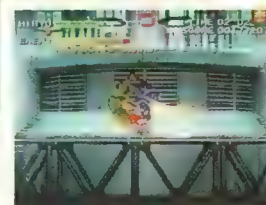


AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

A RÉGI ÉS AZ ÚJ STRIDER ÖSSZEHAISONLÍTÁSA



Az öregfiúk most örülhetnek, mert ezzel az új Strider-rel nem csak a király második résszel való játékra nyílik lehetőségük, hanem az eredetivel is összehasonlíthatják azt; csak próbáld ki, hogy valójában milyen könnyörtelenül nehéz is volt az az igazi konzó-klasszikus...



PONTOK

- Gyors, mozgalmas akció
- Zseniális animációk
- Két játék egyben

PONTOK

- Nem túl mély játék...
- Túl sok folytatás
- Alig ha eredeti

1 MIELŐTT MEGVENNÉD

A klasszikus játékok legtöbb felújítása nem rendelkezik azzal a pluszszal és élvezetes játékmennel, mint a *Strider 2*. Az új grafika hihetetlenül stilusosra sikerült, de az, hogy ez elég lesz-e ahhoz, hogy a játék az új évezredben is megállja a helyét, már kérdéses.

MÉDIA CD/DVD KÖRKÉP

A PSM ÖSSZEFOGLALÓJA A HÓNAP LEGJOBB ÚJDONSÁGAIRÓL

A HÓNAP CD-I

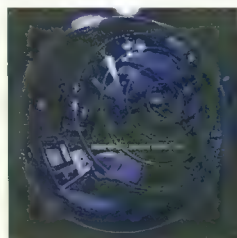
>>Már megjelent!>>

WILLIAM ORBIT PIECES IN A MODERN STYLE

(Warner)

Igen, William Orbit. A név talán most már mindenkinek beugrik, legyünk őszinték. Hát persze, hogy Madonna miatt. Mi már a *Ray Of Light* megjelenésekor is azon morfondíroztunk, hogy szegény Orbit, hogy fog kimászni ebből az egészből. Persze lehet, hogy alig várta hogy belekeveredjen és most eszé ágában sincs pironkodni. Ma William Orbit egyike azoknak, akik a modern tánczene úttörői közül a legkomolyabb szinten is megállták a helyüket. Ez az album klasszikus komolyzenei témák gyűjteménye, Orbit zseniális korai darabjainak hangulatában.

Értékelés: Beethoven, Vivaldi, Orbit 7/10



>>Már megjelent!>>

NAN-D

The Sound Expedition
(UCMG Magyarország)

Minimál techno. Ne szépítsuk a dolgot. Aki nem erre vágyik az nem bírja tovább pár percnél. Mindenki más, akiben egy kis ritmuserék vagy játékos szellem van, viszont határozottan jól fognak szórakozni. Itt csak a ritmusok és a hangok tökéletes luktetése is elég ahhoz, hogy megmozduljon a láb. Am bármilyen hihetetlennek is tűnik NAN-D első mixlemeze nem csak a klubokban állja meg a helyét, de minden napszakban, környezetben élvezhető. A giga bevásárlóközpontokban egyenesen kötelezővé tennék a *The Sound Expedition*-t. Sokkal jobb lenne ezt hallgatni a parkolóban, a mozgólépcsőn, vagy amikor sorban állunk a kasszáknál.

Értékelés: A szobanövények is új életre kapnak tőle. 8/10



>>Már megjelent!>>

LTJ BUKEM

Journey Inwards (HMK)

Milyen az a szupersztár, aki több mint öt éves ragyogó pályafutás és milliószámra eladott válogatásai után adja ki első saját lemezét? Ha akadna még bizonytalan érdeklődő így is, azt egy dupla albumra sürített üritázás győzi meg. LTJ Bukem önmagához méltóan nem végzett félcmunkát, szinte nem is akad hét percnél rövidebb darab. Minket, mint örökös kételkedőket leginkább az győzött meg, hogy Bukem saját, a válogatáslemezeitől különböző zenei világát lépett elő. A *Journey Inwards* helyet kell hogy kapjon mindenki nyári túlélőcsomagjában.

Még az is lehet, hogy vizet fakaszt a sivatagban:)))

Értékelés: Reneszánsz drum'n'bass 8/10



>>Már megjelent!>>

MOBY

Play (HMK)

Ez bizony nem a legfrissebb lemez, az biztos. Viszont bátran merjük ajánlani ma is. Moby minden volt már: techno félisten, keresztény, vegetáriánus, metál hős, filmzene mogul. Az a mi nagy szerencsénk, hogy amíg az előbb felsoroltak albumonként adtak új irányt Moby zenéjének, addig a produkciók messze nem mutattak ilyen egységes és egészséges képet, mint most. A *Play* minden Moby életkanyarból tartalmaz egy keveset. A végeredmény pedig joggal ad okot az ugrándozásra. Mi egyszerű földi halandók titokban táncolhatunk is, vagy ütemesen rázhatjuk a fejünk, mint a bólogató kutyák az old school Ladák hátsó ablakában.

Értékelés: Nekem ez a fickó mindig gyanús volt 9/10



>>Már megjelent!>>

WU-TANG CLAN

Wu-Tang Forever (Sony Music)

Taste The Pain A klán tagjai a való életben is nagyon hasonlítanak a játékból ismert figurákra. Ehhez a felismeréshez egy futó pillantás is elég. A fotók magukért beszélnek. Mi lehet még olyan tökéletes póz egy mindent megjárt rap zenekarnak, mint egy verekedős játék. Ha a hihetetlen mennyiségű klán kabala hirdetés nem riaszt el, akkor a zene biztosan nem fog. A srácok elmondják mi az ábra. A saját szájjukkal. Keményen. Bár ők már azt mondanak, amit akarnak. A tisztelt urak sok millió háztartásban szállnak csatába a képernyőkön.

Értékelés: and ever, and ever 6/10

JÁTEK

TOMORROW NEVER DIES

A PSM remek lehetőséget kapott James Bond örültnek, rajongóknak.

A *Tomorrow Never Dies* nevet tartalmazó CD ritkasan annak az öt szerencsés személynak azé, akik az alábbi kérdésre válaszolnak, és még a szereplők is küldenek be és még a szereplők is lettek áll a sorsoláson.



Melyik név a kakukktojás? Játék Bond ügyben?

1. Sean Connery
2. Roger Moore
3. Bruce Willis

A válaszokat 2000 június 2-án várjuk az alábbi címre: Budapest, Pf. 141. 1306

A MÁJUSI JÁTEK NYERTES

- Nánási Imre, Dorog
- Kovács Gábor, Debrecen
- Horváth Szilárd, Szeged
- Bakó Judit, Budapest
- Solymos Anett, Győr

A helyes válasz Lovasi András. Gratulálunk!



PSM VERSUS...

ILLÉS TAMÁS

A PSM UTÁNAJÁRT, HOGY MENNYIRE REÁLISAK AZ AUTÓVERSENYPROGRAMOK. KI IS LENNE HITELESEBB VÉLEMÉNYFORMÁLÓ, MINT AZ EGYIK LEGSIKERESEBB HAZAI AUTÓVERSENYZŐ?

MURÁNYI

>Helyszín: Hungaroring
>Felszerelés: Murányi Kereskedőház, Mammot Üzletközpont
 1024 Budapest, Lovóház
 tel: 345-8200
>>Cím: kszk+szg@tof.productions
>Produkción: tof@externet.hu
>>E-mail: Kósa Szabó Krisztina
 Sinka Zoltán Gábor
>Szöveg: Bognár József
>Fotó:

Illés Tamás 1994-ben kezdett versenyezni, elindult egy autókrossz futamon. Élete első versenyén harmadik lett. Nem volt visszaút. Hamarosan magyar bajnok lett autókrosszban és a pályautózás legfelsőbb kategóriájában, az S csoportban is. Jelenleg az Euro Nissan versenysorozatban szerepel. A július elején a FIA GT Championship magyar futamán a Hungaroringen Illés Tamás fogja képviselni a magyar színeket.

GT. A mágikus két betű, ami mindenkinek megmozdítja a fantáziáját. Hányszor érezte már azt minden játékos egy sikeres Gran Turismo futam után, hogy egy igazi versenypályán is megállná a helyét. Hogy ez a tudás ér e valamit az valódi életben is, arra keressük a választ ebben a kétrészes sorozatban. A PSM nem ismer lehetetlent, autóverseny tesztemberünk és a GT futam magyar szereplője, Illés Tamás vetik össze tudásukat.

PLAYER 1

Miután Tamás Spanyolországban versenyez, az előzetes beszélgetést telefonon bonyolítottuk le, két időmérő edzés között. A PSM



Egy próbakör a pályán PSM módra



Teljes harci díszben

számára nem várt fordulattal kezdődött a beszélgetés.

IT - 2,5 éve van PlayStation a birtokomban. Különösen az F1 játékokat kedvelem.

PSM - Pedig józan ésszel mindenki azt hinné, hogy egy autóversenyző, csak rossz véleményekkel lehet a játékokról, hiszen előben azért mégiscsak más.

IT - Szakmailag is sokat lehet tanulni az au-

tóverseny játékokból. Nagyon élethűek a pályák, a szituációk. A helyzetek, az ellenfelek viselkedése nagyon életszerű a küzdelem.

PSM - Csak nem azt jelenti ez, hogy mondjuk egy játékprogrammal tudsz gyakorolni?

IT - De. Természetesen a kettő teljesen más. A játékban is ugyanúgy a koncentráció az egyik legfontosabb része a sikernek. Persze

itt nincs veszélyérzet, az irányítással is határozottan nehezen barátkoztam meg, ugyanis: sima joypaddal, nem kormányval játszom. Azonban a pályák megtanulásához, a koncentrációkészség fejlesztéséhez, a gyors helyzetfelismeréshez nagyon jó lehetőség. Különösen az előzés igen életszerű.

PSM - Mindez számunkra hihetetlen. Szerinted ez csak a saját taktikád, vagy a többi autóversenyző is használ játékokat a tréninghez?

IT - Természetesen mások is játszanak. Általánosan elterjedt, sokan csinálják.

PSM - Az autóversenyeken kívül szoktál-e mást is játszani? Vannak még kedvenceid?



Egy jó csapat nélkül nem megy

IT - Sajnos nincs időm játszani más játékokkal. Csak az F1 játékokkal játszom, de ez is része a felkészülésnek.

PSM - Milyen esélyekkel állsz a GT futamon rajthoz?

IT - Még soha nem indultam sem GT versenyen, sem világbajnoki futamon és ez az lesz. Az Euro Nissan sorozat, ahol én versenyzek, az Európa Bajnokság. Lesznek különbségek. Az autók nehezebbek és lassabak, mint nálunk. De bízom a helyismertemben, én nagyon szeretem a Hungaroringet, minden sikeremet ennek a pályának köszönhetem. A rallykrossz tapasztalatok alapján nekem nem annyira zavaró, ha csúszik a pálya.

PSM - A legfontosabb kérdés és milyen autóval indulsz?

IT - A hírek szerint egy 600 lóerős Dodge Viper-rel.

Hát ez az. Ugye neked is ismerős jószág ez kedves *Gran Turismo*-n edzett olvasó? Ha szeretnéd a GT futamot élőben is látni, akkor ne habozz sokáig és élj a PSM által nyújtott fantasztikus lehetőséggel. Nyerj bérletet a versenyre!



A PSM elégedett versenyzője

PLAYER 2

A PSM autóverseny ügyekben illetékes szakintéző Török Albert a Hungaroringen ismerkedett a valódi versenypályák hangulatával. Nincs is képtelenebb és stílusosabb módja az edzésnek, mint pár kör a *Gran Turismo 2*-vel egy igazi versenypályán!!!!) PSM - Milyennek találtad a Hungaroringet a játékokból megismerhez képest? TA - Főleg a domborzati viszonyok, a szintkülönbségek a meglepőek. Ezek a játékból nem igazán jönnek át. Aki szereti az autóversenyeket, annak mindenképpen el kell egyszer jönnie ide. A GT futam az egyik legjobb alkalom a kirándulásra.

Illés Tamás még a PSM vendége lesz egy játékszeánszra, ahol az autóverseny játékok és a valódi versenypályák tapasztalt veteránjai csapnak össze és cserélnek tapasztalatokat.

A mérkőzésről a következő számban olvashatsz majd.

FIA GT Championship

A PSM egyedülálló lehetőséget kínál arra, hogy élőben élvezhesd a GT futam varázsát!!!

30 szerencsés olvasó két személyes háromnapos bérletet nyerhet a Hungaroringre, a FIA GT Championship magyar futamára.

Csak erre a kérdésre kell helyesen válaszolnod és ha egy kis szerencséd is van ott lehetsz a GT világbajnokságon a Hungaroringen!

>Hányadik alkalommal rendezik meg a GT Világbajnokságot a Hungaroringen?

1. először
2. harmadszor
3. tizedszer

Az verseny közelsége miatt szorít az idő, így csak az SMS-ben és az E-MAIL-ben küldött válaszokat fogadjuk el!

A válaszokat június 20.-ig várjuk ide:

>>SMS: 06 30/244-9669

>>E-MAIL: tof@externet.hu

Az Action játék nyertesei:

Lippay Csaba, Miskolc - Grósz Ferenc, Szeged - Kelemen Éva, Budapest - Ligeti András, Budapest - Kiss Nikolett, Siófok

A helyes válasz a 3. volt. Az Action 10 éves. Gratulálunk!



VISSZHANG

DRIVER 2-T DE AZONNAL AZ OLVASÓNAK * ZÖLD CHOCOBO * NYERTES VÁLASZADÓK



Aki a leveleket kibontja, átolvassa és megválaszolja:
KLAUSZ ANIKÓ

HELLO MINDENKI,
megint itt a levélhalom tetejéről jelentkező Visszhang rovat. Örömmel jelenthetem, hogy a jó idő beköszönte sem vette el a kedveteket a levélírástól, vagyis sokan szakítottak időt arra, hogy magasztaljanak bennünket, és megosszák velünk apró PSX-es gondolataikat. Egyesek akár még iskolaidőben is, ahogy az később kiderül.

„Kedves PSM!

Az újság szuper, a Demo CD fenomenális. Ha minden újság ilyen lenne, nem lenne 1 másodperc nyugtuk sem az újságárusoknak! (...)”

Írja Kocsis Krisztián (Budapest), és ezt azért nem árt elkerülni, igaz? Hogy meg ne szakadjanak az újságárusok. Ehelyett a postai dolgozók terheljük majd a 6. számmal, amit elküldünk neked, ha már úgy kéred.

„Tisztelt PSM!

Szeretném elmondani, hogy mi történt velem 1999 júliusában. Az egyik barátom a fülembé súgta, hogy van egy nekem való újság. Csak annyit mondott „PLAYSTATION”. Amikor megvettem, távra maradt a szám, hogy még lemez is van hozzá, ami máig sokat segít a játékok kiválasztásánál. Mert ahányszor csak kipróbálok egy új lemezt, jobbnál-jobb programok ékesítik kis gyűjteményem. Ez a lap nagy segítség minden fiatal és felnőtt PSX rajongó számára. (...)”

Rékási Attila, Tata

Nahát, így terjed az újság híre, kérem szépen. Mint ahogyan azt annak idején a Multi Level Marketing szakértői kitalálták, a vevők egymás között szájról-szájra adják a hírt. Pletykálnak.

„Kedves PSM!

Énszerintem nagyon de nagyon jól sikerült a Magyar PSM. 5 szóval jellemezve: király, isten, baró, szép és végül nagyon őszinte. Mindig rátok hallgatók vásárlás előtt és még egyszer sem csalódtam. Most a mostani kedvenc játékomat rajzoltam le a Micro Maniacs-et. Nekem majdnem minden szám megvan, csak 1 hiányzik: a Karácsonyi Különszám.

Ha lehet, küldjete egy példányt. Előre is köszi, továbbra is maradtam hűséges olvasótok!”

Karp László, Szentendre



Micro Maniacs, Karp László - Szentendre

Köszí a baró és király rajzot, és megnézzük, akad-e még újság a raktárban. Ha lehet, küldünk egyet. Azonban, mindazoknak a figyelmébe, akik lemaradtak róla (mert a legtöbben éppen ezt a számot hagyták ki) bátorodom megjegyezni, hogy idén is tervezzük Karácsonyi Különszámot megjelentetni – szóval ne legyetek majd olyan bambák karácsony környékén, hogy kihagyjátok.

„Tisztelt Computer Média Kiadói Kft.

Nagyon szeretem a Driver PlayStationös játékot. Azt szeretném, ha a Driver 2 előbb kerülne piacra, mint november. Ezt az újságban olvastam (a dátumot, gondolom – szerk.) Nem tudom lehetne-e előbb piacra dobní a játékot, és ha a boltokban lehet majd kapni, mennyi lesz kb. az ára?”

Turcsics Tamás, Békavár

Kedves Tamás, biztos forrásból származó értesüléseink szerint lehetne hamarabb piacra dobní a játékot! Ehhez csak gyorsabban kellene dolgozniuk a fejlesztőknek, illetve mondjuk az elkövetkező hónapokban nem szabadna aludniuk, és egyáltalán, jobb lenne ha végleg beköltöznének a stúdióba. A lehetőség tehát megvan, aztán, hogy élnek-e vele, azt nem lehet megmondani. Az ára nyilván a szokásos tizenegyháromezer forint lesz, hiszen nincs oka jelentősebben drágán illetve olcsón árusítaniuk a programot. E helyt ragadom meg az alkalmat, hogy megemlítsm, a magyar órán való levélírás kihágásának, amit te

SZTÁR LEVÉL

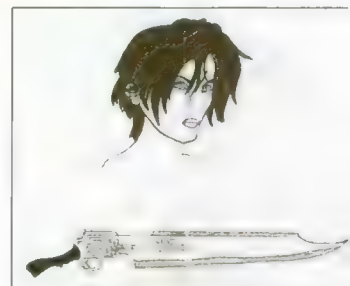
„Tisztelt PSM szerkesztőség!

Az újság nagyon jó. Amit már gondolom sokszor elmondtak. Remélem, tetszik a két rajz. A Chocobo azért nem sárga, mert a Final Fantasy 7-ben van zöld is. Nagyon szeretem a Final Fantasy sorozatot. Szerintem a világ legjobb játéka. A FF7-et és 8-at már végigjátszottam, és köszönöm a sok-sok hasznos tippet és segítséget, amit az újságban leírtatok. Ti nélkületek biztos nem sikerült volna végigjátszanom a játékokat. (...)”

Zsilák Nóra, Pécs

Nagyon köszönjük a (zöld) Chocobo, és a többi rajzot, amik annyira passzoltak ehavi borítónkhoz és a legérdekesebb cikkünkhöz, hogy Sztár-levél-írók csináltak belőled. Cserébe fogadd el mindnyájunk legkedvesebb Mackóját ajándékként. Majd odaültetheted valahová a PSX közélébe.

Chocobo a PSM-nek Nóráról



ezúttal saját bevallásod szerint elkövettél, mindennemű következményétől a PSM elhatárolja magát. Magadra vess, ha év végén megvágna. Azért a tanárodattól külön nem fogjuk értesíteni... hacsak nem olvasónk ő is, és éppen most buksz le.

„Tisztelt PSM Szerkesztőség!

Tollat ragadtam, hogy kifejezzem a hálamat önök iránt. Amióta az újságot veszem, egyre többet tudok meg a PSX és a játékok világáról. A tesztek és leírások érdekesek, és mindent tartalmaznak, amit tudni kell. A demo CD sokat segít, mert a játékokat kipróbálhatom, mielőtt megvenném. Szerintem az újságnak csak egy baja van, hogy nem napilap. További sok sikert kíván”

Szebenyi Péter, Tatabánya

Péter egy kisebb poszter méretű rajzot küldött nekünk, szintén az FF témában, amint az jól látható. Véleményem szerint a színek megválasztása annyira jól sikerült, hogy tökéletesen visszaadja a történet sejtelmes világát – és egy ajándék játékra mindenképpen jó lesz.

Végezetül, következnek az ehavi szerencsések, akik helyesen Zsebibaát nevezték meg Kanga kislíaként, és nem voltak restek levelezőlapra írni, és elküldeni nekünk:

Horváth István, Budapest – Action Man, Dr. X



Szebenyi Péter Final Fantasy, monumentális kép a hatalmas eposzról

Burai Andrea, Vác – Tigris
Jamnický Csaba, Budapest – Cobra Kommunikáció Központ
Orosz Edgár, Pécs – Batmobile

Ennyi fért a levelezésbe, mondanom se kell, hogy egy nagy halom iromány megint kimaradt, mint rendesen. Sajnos mindenkit nem jelentethet meg az összes levelet elolvasom, és ismét csak megköszönöm az egész szerkesztőség nevében a rengeteg jókívánságot, munkánk elismerését! Mindannyiunknak jólesik. Írjatok továbbra is!

Klausz Anikó

LETÖLTÉS

KAPCSOLD BE, A HANGOT TEKERD FEL, A LEMEZZT TEDD BE, FIGYELJ...



SZERKESZTETTE:
Catherine Channon

A z ehavi lemezzel kökemény trükköket húzhatsz ki a konzolodból, mivel itt a *Tony Hawk's 2* várva-várt demója. Játssz vele, és meglátod, szinte nem is lehet abbahagyni. Az EA Euro 2000-e szintén szerepel a CD-nken, akárcsak a *Muppet RaceMania*. Még arra is lehetőség nyílik, hogy vethess egy rövidke pillantást a jelenlegi legambiciózusabb projectre – az *In Cold Blood*-ról van szó. Olyan sok a játék, és oly kevés az idő...

Catherine Channon

A 12. LEMEZZ HASZNÁLATA

Betöltés után a balra és jobbra gombokkal scrollozhatsz végig a játékok listáján. A kívánt demó elindításához az X-et használhatod – némelyik demó után resetelned kell.

Problémáid vannak a CD-vel?

Tedd a hibás CD-t egy borítékba! Mellékelj pár sort a hibajelenségről, hogy munkánkat megkönnyítsd! Postázd a szerkesztőség címére! Leteszteljük, és ha valóban nem működik, küldünk egy másikat. Figyelem: régi CD-k nincsenek raktáron!



Csak két percbe kerül, hogy esélyed legyen függővé válni...

Tony Hawk's Pro Skater 2

■ KIADÓ	Activision
■ MŰFAJ	Gördeszka-szimulátor
■ VERZIÓ	Játszható demó

I tt van az, amire már régóta vársz; sőt, nem csak visszatért, hanem nagyobb és jobb, mint valaha.

A demóban lehetőség nyílik arra, hogy egy cimboráddal játssz, mint Tony vagy Chad Muska. Kipróbálhatod a marseilles-i nemzeti parkot, tele teljes, negyed-, és félcsövekkel. Ha esetleg mindez nem volna elég, kipróbálhatod a pályaszerkesztőt vagy a Create A Skater-t, aminek a segítségével saját deszkást készíthetsz.

■ Irányítás

- △ Csúsztatás
- ⊖ Felugrás trükk
- ⊙ Deszkafogós trükk
- ⊗ Összekuporodás és ugrás
- ↑ Dőlés előre / kilépés a jelenlegi szerről
- ← Fordulás / csúsztatás közben egyensúlyozás



- Fékezés / dőlés hátra
- Gyors pördülés (lenyomva tartva)
- Gyors pördülés (lenyomva tartva)
- Kapcsolás / szokásos
- Szünet
- Kilépés a demóból

Tipp: a ↑ ↓ és a ↑ ↓ segítségével tudsz első vagy hátsó csúsztatást kivitelezni.

■ Egyéb jellemzők

A teljes verzióban új pályák tömege vár a földgolyó minden pontjáról. Nem elég, hogy kétszer akkora, mint az elődei, de még titkos részeket is találhatsz bennük. Van nyolcjátékos és Tag mód is, ahol a célod az, hogy beledöngöld a cimborádat az aszfaltba.

■ További infók

Olvasd el az 11-es PSM közvetítést a játék készítéséről; ÉS NÉZZ A LÁBAD ELÉ!



Itt az esélyed arra, hogy lejátshasad az európai klubok két legnagyobb ellenfelének egy meccsét. Csak az első félidő áll rendelkezésedre, tehát ne csak szédelegj a pályán...

Euro 2000

■ KIADÓ	EA
■ MŰFAJ	Futball-szimulátor
■ VERZIÓ	Játszható demó

A demóban, amely állítólag az év futballjátéka lesz, az igazi ellenfelek meccsét játszhatod le – Anglia Németország ellen. Csak az első félidő játszható, tehát nincs idő sokat vacakolni. Kösd fel a gatyádat...

■ Irányítás

Játékosok irányítása

←↓→↑	Játékos mozgatása / lövés becélzése
△	Sprint
○	Lövés / visszafogott szerelés
⊗	Passz / játékos-váltás
⊕	Emelés / agresszív szerelés
L1	Keresztátadás
R1	Kemény szerelés

■ Fejelés

○ (lenyomva tartva):	Fejelés kapura
⊕ (lenyomva tartva):	levétel mellél
⊗ (lenyomva tartva):	levétel lábbal

■ Levétel

○ (duplán nyomva):	levétel
⊕ (duplán nyomva):	levétel mellél
⊗ (duplán nyomva):	levétel lábbal

■ Egyéb mozgások

L2	Gyorsan megnyomva ugrás, normálisan lenyomva oldallépés
R2	Gyorsan megnyomva 360 fokos fordulat, normálisan lenyomva pöccintés

■ Egyéb jellemzők

A befejezett játékban kipróbálhatod mind az 51 európai csapatot, az igazi stadionokat, és a régi, klasszikus meccseket.

■ További infók

Lapozz a 038. oldalra, hogy megtudd, mit ér a játék



A Muppet-örület újból lesújt! Két agyahagyott pálya és a négy legkedvesebb muppet figura közül választ hatsz, mindegyik saját járgánnyal; úgyhogy pörgesd fel a motorokat, és figye a lehetséges rövidítésekre.

Muppet Race Mania

■ KIADÓ	SCEE
■ MŰFAJ	Gokart-verseny
■ VERZIÓ	Játszható demó

Íme itt a Muppet-ek első PlayStationos bemutatkozása – Breki, Miss Röfi, Kermit, Gonzo, és az egész csapat megjelenik; ebben a fantasztikus racerben igazi Muppet stílusban versenyezhetek. A demóban a teljes verzió két pályája szerepel – a Graveyard (temető) és a Canyon. Egyedül, vagy akár egy barátoddal is versenyezhetek Brekivel, Rizzóval, Beakerrel, vagy Animallal.

■ Irányítás

⊗	Gyorsítás
⊕	Ugrás
△	Kamera
○	Fék és automatikus tolatás
⊗+○	Csúszás
←	Fordulás balra
→	Fordulás jobbra

■ Szünet

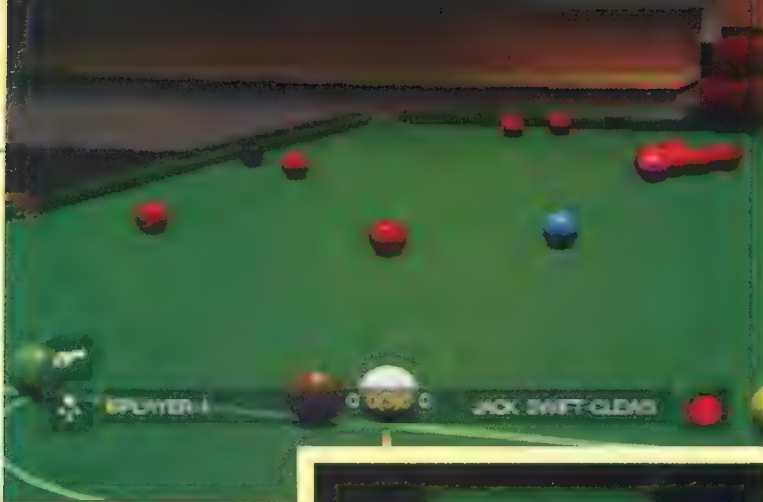
L1	Egyes pickup aktiválása
L2	Kettes pickup aktiválása
R1	Turbó (a gyümölcsök növelik a TurbóSávot, ami hogyha villog, MegaTurbót ad)
R2	Speciális mozgás (csak maximumon álló TurbóSávval él, és mindössze öt másodpercig tart)

■ Egyéb jellemzők

A teljes verzióban 12 különböző módot játszhatok, olyanokat, mint a Stunt (Trükk) Arenas, az Adventure (kaland), vagy a Chicken Chase (csirke-üldözés); 25 muppetet közöttük Sam, Rowlf és Animal, és 25 járgányt, mit a Dooyer Tripper, a Dr. Teeth's Hotrod és a Malacok az űrben űrhajóját

■ További infók

Ha még több Muppetre vágysz, nézd meg a teljes leírást a PSMII-ben.



Most az egyes játékos következik.

Nagyon könnyedén játszik ma este, és a közönségnek ez hallhatóan tetszik. Most a piros golyót akarja eltenni a középső lyukba; biztonságos lövés, ha továbbra is odafigyel.



World Championship Snooker

■ KIADÓ	Codemasters
■ MŰFAJ	Snooker-szimulátor
■ VERZIÓ	Játszható demó

Miközben még mindenki a Snooker Világbajnokság lázában ég, itt a lehetőség számodra is, hogy ott lehess az asztal mellett. A demóban a teljes játék öt percét nyomhatod végig. Ez egy egyjátékos meccs, amiben a játék néhány legkomolyabb ellenfelével kell megküzdened. A világ egyik legrangosabb snooker-klubjában, a Crucible-ben játszódó meccsek életszerű hangulatához még a tömeg tapsai és a TV-kamerás beállítások is sokat hozzáadnak.

■ Irányítás

- Dákó emelés / süllyesztés (a ↑ és a ↓ a szöveget állítja)
- △ Felső nézet
- ⊗ Felkészülés a lövésre (dákó hátrahúzása)

- Lövés
- Csavarás pozicionálása
- Dákó forgatása
- Nézetváltás
- Szünet / opció-menü
- Golyó kijelölése
- Finomhangolás
- Golyó mozgatója
- Asztal-közeli nézet
- Asztal-közeli nézet

■ Egyéb jellemzők

A teljes verzióban 20 snooker világbajnok szerepel, közöttük Stephen Hendry, Ken Doherty, Mark Williams, Ronnie O'Sullivan, és Dennis Taylor, és egy helyi, klub-alapú bajnokságsorozaton kell végighaladni, mielőtt legvégül eljuthatnál a Crucible-be.

■ További infók

A World Championship Snooker teljes leírásához lapozd fel a PSM 11. számát.

A demóban
éles harci helyzetben próbálhatod ki a vadászgépet, melyet a pilótafülkéből irányíthatsz



Star Ixiom

■ KIADÓ	SCEE
■ MŰFAJ	Lövöldözős
■ VERZIÓ	Játszható demó

A Star Ixiom demóban a saját vadászgépet pilótaülésbe ülhetsz. Miután már eleget gyakoroltál a Training módban, és kiismerted a hajó irányítását, megindulhatsz éles harci helyzetekben is.

■ Irányítás

- Irányítás a Térkép-képernyőn
- Kurzor mozgatója
- Váltás a harci képernyőre
- Állapot kijelzése, fotonok kilövése
- Ugrás
- Térkép hátterének megváltoztatása
- Váltás Foton Módra
- Kurzorsebesség módosítása
- Játék szüneteltetése

■ Irányítás a Bázis-képernyőn

- Karakter mozgatója
- Nekiugaszkodás
- Beszélgetés
- Visszalépés

Moegs-billentük menü
A **START** és a **SELECT** együttes lenyomása
reseteli a játékot

■ Irányítás a Harci képernyőn

- Űrhajó mozgatója
- Sebesség csökkentése (kétszer lenyomva gyors sebességcsökkentés)
- Sebesség növelése (kétszer lenyomva gyors sebességnövekedés)
- Forgás balra
- Forgás jobbra
- Váltás a Térkép-képernyőre
- Radarérzékenység változtatása
- Lövés
- Al-fegyver használata
- Nézőpont váltása

■ Egyéb jellemzők

A teljes verzióban az univerzum történetének leghatalmasabb csatájának közepén találsz magad – ne sokáig álldogálj...

■ További infók

A teljes leírást az 10-es PSM-ben olvashatod.

In Cold Blood

Video Galéria

A PSM RENDSZERES KÖZVETÍTÉSE A HOLNAP JÁTÉKAIRÓL.

■ KIADÓ	SCEE
■ MŰFAJ	Akcio / kaland
■ VERZIÓ	Video

A Revolution elszánt fejlesztőitől (akik egyébként a *Broken Sword*-ért is felelősek) most érkezik az egyik legnagyobb játék, amit valaha PlayStationre írtak. Az elavult, point-n-clickes módszertől eltávolodva a készítő megpróbálták összehozni a kalandjáték elemeket a Hollywoodi sikerfilmek han-

gulatával – az *In Cold Blood* ennek eredményeképpen egy, a nem túl távoli jövőben játszódó történet háborútól, diktátorokról, árulásról, kémkedésről. Kína és az Egyesült Államok a háború szélén állnak Taiwan birtoklásáért, ezzel globális válságot robbantva ki. A hihetetlenül újító jellegű és igen széles lehetőségekkel rendelkező program mindenképpen az ideit ért legjobban várt játéka lesz. Még többet megtudhatsz róla a teljes előzetesből a 078. oldalon.



Egy MI6-os ügynök, John Cori szerepében találod magad - egy megtévesztő ember, aki elmondhatatlan kincsoklást esett át.

Hogs Of War

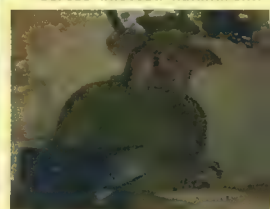
■ KIADÓ	Infogrames
■ MŰFAJ	Waras, csak malacokkal
■ VERZIÓ	Video

Ugy gondoltad, hogy egy seregnyi, halálukig harcoló kukacot szerepeltető játék túl fura ötlet? Ha a válaszod igen, ezt a játékot minden bizonnyal nem neked

találták ki; ez alkalommal a malacok vannak soron. Sertéshadseregek, lenyűgöző méretű fegyver-arsenállal, egy minden eddigittől különböző világháborúban. Sertés-kanok hordái özönlik el a csatateret, vérért (és sonkáért), és elszabadul a teljes káosz; és ey még nem minden: ott van még Rik Mayall hangja is... Lapozz a 084. oldalra az előzeteshez.



Malacok háborúja: Mi jöhet még ezután??? Lapozz a 084. oldalra az előzeteshez, hogy még többet megtudhass erről a sertés ihletésű kalandról...

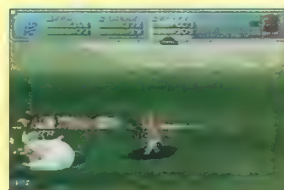


Star Ocean: The Second Story

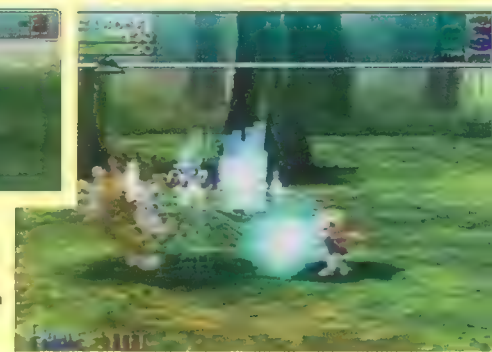
■ KIADÓ	SCEE
■ MŰFAJ	RPG
■ VERZIÓ	Video

Miután az istenek egy halálos meteorot hajtanak egy békés, gyanútlan bolygóra, elszabadul a pokol. Két, a galaxis ellentétes oldaláról érkező ember feladata, hogy megmentse. Egy fantáziadús

meséről van szó, amely sokat hozzáad a *Star Ocean* klasszikus RPG-s vonzerejéhez. A játék maga is megadja mindazt, ami egy tisztességes RPG-től elvárható: több, mint 80 befejezés, három csata-mód, köztük a valós idejű harc is, és a lehetőség, hogy alapanyagok felhasználásával új tárgyakat készíts. Megvan itt minden, ami a gép előtt tart majd a nyár végéig...



Ez a régi stílusú RPG egy galaktikus méretű klasszikus mesén alapul. Várhatóan rengeteg interaktív és real-time csata is lesz benne



Silent Bomber

■ KIADÓ	Studio 3
■ MŰFAJ	Bombázós
■ VERZIÓ	Video

Nincs mese, a robbanások mindig jól jönnek a játékokban – minél nagyobb, annál jobb. Ezért lehetséges, hogy egy olyan játék, ami kizárólag arról szól, hogy mindenfélét fel kell benne robbantani, teljesen kellemes játékműnyt

nyújt. És ez az, amit a *Silent Bomber* is képes elérni – átmenet a *Bombberman* és a *Syphon Filter* között: rengeteg bombázás, filmjelenetekkel összekötve. Minél tovább haladsz a küldetésekben, a robbanások annál nagyobbak lesznek. Power-up-okat vehetsz föl, hogy a bombáid hatótávolsága nagyobb legyen, vagy hogy egyszerre többet is kidobhassál. Nemsokára játszható demóval is tudunk majd szolgálni...



Tiszta Bomberman csak messze kifinomultabb. Számíthatsz döbbenetes robbanásokra, tömegpusztító és a közbiztonság teljes figyelmen kívül hagyására...

Ha ideges természetű vagy, lehet, hogy a demó jeteit kissé nyugtalanítóknak találod majd. (nos, legalább ha nem szereted különösebben a vámpírokat és denevéreket)

Vampire Hunter D

■ KIADÓ JVC Interactive
■ MŰFAJ RPG
■ VERZIÓ Videó

A híres könyvsorozaton (amely többek között olyan filmeket ihletett, mint a Blade) alapuló Vampire Hunter D

abban az időben játszódik, amikor vámpírok tartották rettegésben a lakosságot. Hatalmas fejpenéket kínáltak a megölésükért, ezáltal létrejött egy új fejedelmű-típus, a legkényörtelenebbeké, akik félig emberek, félig vámpírok voltak. Ez a feszült hangulatú RPG várhatóan elég félelmetesre sikeredik majd...



A KÖVETKEZŐ HAV DEMÓ CD-N



JÁTSZHATÓ

Colin McRae Rally 2.0



JÁTSZHATÓ

Jedi Power Battles



JÁTSZHATÓ

N-Gen Racing



JÁTSZHATÓ

Silent Bomber



JÁTSZHATÓ

Hogs Of War

A KÖVETKEZŐ SZÁMBAN IS SZERETNÉL JÁTSZANI? MIÉRT NE...

• SÁROZNÁD BE MAGAD A COLIN MCRAE RALLY 2.0-VAL • VÁLJ TE IS HATALMASSÁ A JEDI POWER BATTLES-BEN • RÖPÖGÉD TE IS AZ ELLENFELEDET A STREET FIGHTER EX 2 PLUS-BAN • BOMBAZNÁL EGY KICSIT A SILENT BOMBER-REL • RÖPÖGÉD BE A HOGS OF WAR • PLUSZ! INFOK A TOMBI2-RŐL ÉS A VIB RIBBON-RŐL, EXKLUZÍV LETÖLTÉSEK, ÉS MEG SOK MÁSI

GAMES WORLD BT.

Alapgépek, tartozékok, programok nagy választéka.
 Adásvétel, csere, kölcsönzés. Sony PSX, Nintendo 64,
 SNES, SMD II., Game Boy, Dreamcast.
 1191 Bp., Hunyadi u. 10-14. Tel.: 280-9091

PREMIER CENTER

MINDEN EGY HELYEN AMIRE EGY PSX
 RAJONGÓNAK SZÜKSÉGE LEHET.
 9400 SOPRON, TORNA U. 8.

SZÍNES VIDEOTÉKA

PSX-játékok, gépek, kiegészítők
 adás-vétele, cseréje.
 PSM magazin kapható!
 A játékok kipróbálhatóak!
 Minden, amit a konzolról tudni akarsz...
 Bp., VII., Thököly u. 7.
 Telefon: 34-28-047
 30/92-45-023

RICGAME BT.

PSX? Segítünk! Ránk számíthat!
 Részletfizetési lehetőség!
 Bp., VIII. Harminczettesek tere 4.
 Tel./Fax: 334-06-10; 06-20-9-555-770

MEGACOMP

Minden Playstation játék
 3990 és 5990 Ft-os egységáron kapható.
 Bp. XX., Szent Erzsébet tér 10.

TOP GAME

PSX, NINTENDO, SEGA, GAME BOY
 ADÁSVÉTEL, CSERE, GÉPKÖLCSÖNZÉS.
 BP. VI., TERÉZ KRT. 6. TEL.: 3415-007

TOP GAME

PSX, NINTENDO, SEGA, GAME BOY
 ADÁSVÉTEL, CSERE, GÉPKÖLCSÖNZÉS.
 BP. V., VÁCI U. 7. TEL.: 2667-134

KONZOL STÚDIO

Videojáték szakszerviz, és szaküzlet.
 Tel./Fax: 216-66-26, 06-209-888-337
 Web-site: www.konzol-studio.hu

NEW GAME

ÚJ ÉS HASZNÁLT GÉPEK, LEMEZEK ADÁSA,
 VÉTELE, CSERÉJE. TEL.: 20/988-4883
 5000 Szolnok, Batthyány u. 22.

JÁTÉKÁLLOMÁS

SONY PSX, NINTENDO 64, SEGA PROGRAMOK
 KELLEKEK, ADÁSVÉTEL, CSERE.
 Gödöllő, Szilhat u. 4., Tel.: 06-28-421-988

NINTENDO SHOP-RON

SOPRON LEGNAGYOBB VIDEOJÁTÉK-SZAKÜZLETE
 9400 Sopron, Újteleki u. 50.
 Tel.: 99-333-195

VIDEOJÁTÉK-SZAKÜZLET

PSX, Sega Dreamcast, N64, Game Boy,
 PC CD-ROM játékok bő választékban.
 8200 Veszprém, Ady u. 79., Kossuth u. 6.
 Tel.: 30/96-97-479; 30/95-70-660

PÁZMÁNY VIDEOTÉKA

Sony, Nintendo adásvétel, csere, gépkölcsönzés.
 9700 Szombathely, Pázmány P. krt. 4.
 Tel.: 06-20/9-565-322

MEGA TOP-X

PSX játékok nagy választékban kipróbálási lehetőséggel.
 Akciós szoftver és hardver.
 9400 Sopron, Füredi sétány 6.

PREDÁTOR VIDEOJÁTÉKOK

MINDEN, AMI VIDEOJÁTÉK, GÉPEK,
 PROGRAMOK, TARTOZÉKOK. ÉRDEKLŐDJ!
 Tel.: 76/460-474; 06-20/9-682-899

FIGURA PLAYSTATION

Játékok, gépek, kiegészítők adás-vétele, csere
 A játékok kipróbálhatóak. PSM magazin kapható!
 1066 BP., OKTOGON TÉR 3. TEL.: 06/1 343-5895
 NYITVA TARTÁS: H-P 10-18, Szo 10-14.

PSX SOPRON

Sopron legnagyobb videojáték-szaküzlete.
 9400 Sopron, Teleki u. 50.
 Telefon: 99-333-195

PSX SZAKBOLT ÉS JÁTÉKKLUB

PSX gépek, programok adásvétele, kölcsönzése.
 Salgótarján, Kassai sor 12.
 Tel.: 20/9-770-709

GAME POINT

PSX N64, Sega kis- és nagykereskedése, értékesítése, csere
 2120 Dunakeszi, Barátság útja 23.
 Tel.: 30/203-8646

GAME CITY

Konzol játékok kis- és nagykereskedése.
 Gépek, játékok, kiegészítők adásvétele, cseréje.
 1139 Bp., Gömb u. 34. Tel.: 06-309-424-650

VIDEOJÁTÉKOK

Adás, vétel, csere. Bp., Szt. István krt. 10. (udvar)
 Tel.: 349-2744, 06-302-596-976
 Ny.: H-P: 10-18-ig, Szo.: 10-13-ig

Ha itt szeretne hirdetni,
 kérjük,

lépjön kapcsolatba

Horváth Henrikkel

a (1) 457-1123

telefonszámon, vagy

E-MAIL: horvathh@dccd.hu

Hirdetőinknek ingyenes

szövegírást

és grafikai kivitelezést

biztosítunk.

ELADNÁM, VAGY ELCSERÉLNÉM

Doom és Rígde Racer Type 4 játékaikat.
 Érd.: 06-30-262-9816 16 óra után

EREDETI PSX JÁTÉKOK

(Gt2, Croc2...stb), valamint új memóriakártya eladó
 Érd.: 06-36-454-287

ELADÓ EGY DARAB PLAYSTATION GÉP.

(dual-shock) joyjal, memóriakártyával.
 Érd.: 06-1-33-45-973

PSX GÉPEKHEZ HASZNÁLHATÓ V3 RACING WEAH

kormány eladó. Irányár: 16 000 Ft.
 Érd.: 06-30-2034-589

Hivatalos Magyar PlayStation Típp
 A PlayStation Magazin alkalmi kiadványa
 AZ EGYETLEN HIVATALOS TÍPP MAGAZIN

BREKIEK VISSZATÉRNEK!
MUPPET RACEMANIA
 Minden pálya, minden trükk

NYERJ MEG MINDEN MÉRKÖZÉST!
EURO 2000
 Felfedjük a titkos taktikákat

A VALAHA MEGJELENT ELSŐ LEÍRÁS!
ALUNDRA 2
 Részletes útmutató

ÖT TELJES LEÍRÁS A 10. OLDALTÓL!
JEDI POWER BATTLES
 AZ ERŐ LEGYEN VELED - TELJES VÉGMÁJTSÁSI

PLUSZI
 TEKNIKAI FORUM
 PRISZ CHEATEK
 LEGJOBB TIPPEK
 ÚJ KODOK

6 OLDAL FRISZITETT A-Z-IG

MÚLT LAPOK

A PSM-től kapod a cikkeket és híreket. Mit tegyél, ha valahogy kihagytál egy számot? Ez az oldal segít – vagy nézd meg az előfizetést a 61. oldalon.



A CD-n: Speed
Freaks, Tony
Hawk's Pro., Bugs
Bunny, Evil Zone, Rat Attack, UM
Jammer Lammy, Tekken 3... stb.



A CD-n: Wip3Out,
No Fear Downhill,
Point Blank 2, Lego
Racers, RIC Stunt Copter, F1 '99,
Mission Impossible, 40 Winks... stb.



A CD-n: Quake II, Dino Crisis, MGS Special Missions, This Is Football, LOK: Soul Reaver, 40 Winks, Tarzan... stb.



A CD-n: TR: The Last Revelation, Spyro 2, Mission Impossible, Fighting Force 2, Championship Motocross... stb.



A CD-n: Gran Turismo 2, FIFA 2000, Crash Team Racing, NBA 2000, Rainbow Six, Jade Cocoon, Pong, Atariland... stb.



A CD-n: Toy Story
2, MTV Snowboard-
ing, Sled Storm,
NHL 2000, Pac-Man World, +
letölthető cheatok... stb.



A CD-n: Music
2000, Action Man,
FI '99, Ace Combat
3, Eagle One (demók), Colony
Wars, Micro Maniacs... stb.



A CD-n: Le Mans
24 Hour, Colony
Wars: Red Sun,
Rollage Stage II, Space Debris,
+ letölthető cheatek... stb.



A CD-n: Syphon
Filter, Micro Ma-
niacs, Player Mana-
ger 2000, Renegade Racers,
Radikal Bikers, CW: Red Sun... stb.



A CD-n: Muppet
RaceMania, UEFA:
Champ League, Medi
evil 2, Urban Chaos, WTC Tourin
Cars, Colin McRae 2... stb.

**MEGRENDELHETŐ KÖZVETLENÜL A KIADÓTÓL
1 790 Ft-OS ÁRON, A MELLÉKELT KUPONON!**

Computer Média Kiadói Kft.
1033 Bp., Óbudai-sziget 131. 1/14.
Telefon: (1) 467 6720
Tel./Fax: (1) 457 1123
E-mail: psm@cmk.hu

KÉZELÉKELT K

Név: _____

Cím: _____

Telefonszám: _____

Előfizetés: _____

Aláírással megrendelés megrendültem a PlayStation Magazin karabell számát, illetve előfizetést.

☐ PSMA 02
 ☐ PSMA 03
 ☐ PSMA 04
 ☐ Karabellmagazin
 ☐ PSMA 05
☐ PSMA 06
☐ PSMA 07
☐ PSMA 08
☐ PSMA 09

Előfizetési lehetőségek:

☐ Fél évre
 ☐ 6 hónap Ft
 ☐ Egy évre
 15 600 Ft

Aláírás: _____

Computer Média Kiadó KFT.
BUDAPEST 35
Pf.: 141
1306

Előfizetőinknek ajánlott
Régi és új előfizetőink
az újságot mostantól
ajánlott küldeményként
kapják meg.

A fejlesztői pokol

E HÓNAPBAN NICK A LOTHAR: WONDERDOG!-OT VISZI MUNKAÜDÜLÉSRE – VEGYES EREDMÉNYEKSEL

Üdvözlöm Főnök Úr! Engedje meg, hogy prezentáljam a Játékfejlesztési Étlapban szereplő újabb gőzölő ételkülönlegességünket.

Ebben a hónapban egy kifejezetten kiadós nyalánsággal szolgálhatok. Képletesen szólva...

Április 4, Kedd

Holnap szabadságra utazom, de amilyen szorgalmas vagyok, magammal viszem a *Lothar: Wonderdog!* béta (korai) változatát ezen az igazán flancos kis laptopon. Mike, a fejlesztő különösen ragaszkodott ahhoz, hogy a játékot magammal vigyem. Állítása szerint így lehetőség kínálkozik arra, hogy teljes körűen leteszteljem a játékot egy nyugodt, a munkahelyi jövés-menéstől mentes környezetben. Úgyhogy az úticél Capri, de sajnos csak egy hétig leszek távol.

Április 5, Szerda

Már itt vagyok Caprin és igazán szimpatikusnak tűnik a hely. Jó az idő és a szálloda is egész korrekt. A repülőn teljesen rátapadtam Lothar-ra, és kiélveztem az utolsó cseppig. A pasast, aki mellettem ült kifejezetten érdekelte a dolog és arról kérdezősködött, hogy mikor jele-

nik meg és milyen formátumban. Meg kell hagyni, igazán értette a dologat. A játékot ki kellett kapcsolnom leszállás előtt. Állítólag a légnyomás-változás miatt. Valahogy elvesztetem azokat a lemezeket is, amelyeken a próbaképek szerepeltek a játékról. Sajnos ezeket már nem tudtam megkeresni, mert a gépnek máshová kellett repülnie.

Április 6, Csütörtök

Be kell vallanom, hogy kicsit unatkozom. Ma reggel megpróbáltam kijutni a strandra, de rettenetesen sokan voltak. Ehelyett elmentem megnézni a Botanikus Kertet, amit az útikönyvem javasolt, de itt semmi mást nem találtam csak mindenféle virágokat meg növényeket, úgyhogy fogtam a laptopomat és beültem egy kávézóba játszani és kávézni.

Április 7, Péntek

Épp most jövök az Örökségek Múzeumából, de nem volt valami érdekes. Elhatároztam, hogy az egész napot a mini-bár kifosztásával és a játékról való jegyzetek készítésével töltöm. Ez sem tartott sokáig, mert a szobát ki kellett takarítani, úgyhogy kénytelen voltam az előcsarnokban dolgozni egy ideig. Elégedett vagyok magammal, mert máris felfedeztem

két-három apró hibát. Nem túl nagy grafikai hibák, de valamit azért számitanak.

Április 8, Szombat

Valami gond van a munkával, úgyhogy ma este visszarepülök Angliába. Úgy látszik, hogy néhány kép a *Lothar*-ból kiszivárgott a gameplanet.com Web lapjára és a főnökök iszonyú dühösek lettek. Mindig is mondtam a grafikus csapatnak, hogy vigyázzanak az egymásnak küldött e-mailekkel, mert valaki egyszer biztos bemászik a gépeikbe. Béna egy csapat!

Április 9, Vasárnap

Épp most lett vége egy parázs vitának a személyzet rangidős tagjai között. Óriási fordulat történt. Mike-ot elbocsátották, nekem pedig felajánlották az ő állását. Nagyon sok vita volt Mike döntésével kapcsolatban, hogy munkaszabadságra küldött pont akkor, amikor a játékot szigorúan az épületen belül kellett volna tartani. Akkor eszembe jutott a pasi gépen, és elmondtam mindenkinek, hogy biztosan ő emelte el azokat a bizonyos lemezeket. Ez a kijelentés mindent megoldott. Mindenkit kiküldtek a szobából, egyedül Mike maradt bent

Szöveg: Nick Ellis

Illusztráció: Stuart Harrison



és tíz percen belül már az asztalát takarította. Aztán felajánlották az állást és egy átjavított termelési ütemtervet, ami mellel szörnyű. A játékot négy hónapon belül el kell készíteni – kérdések pedig nincsenek. Én mégis feltettem egy kérdést: Nem lehetne-e a kajarendelésnek egy külön költségvetést készíteni? A válasz igen volt.

A következő hónapban: Éjszakázás és pizza-doboz hegyek és a legénység meglepő bővítése

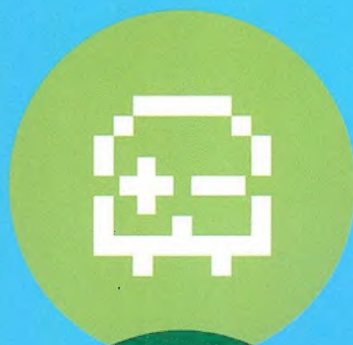
A KÖVETKEZŐ HÓNAPBAN METAL GEAR SOLID 2

A VILÁG LEGNAGYSZERŰBB JÁTÉKA VISSZATÉR A PS2-HÖZ – MEGSZEREZTÜK! A PSM HIDEO KOJIMA METAL GURUT KÉRDEZTE A JÁTÉKRÓL, AMI MÉG AZ ÉLETEDET IS MEGVÁLTOZTATHATJA

PLUSZ! A PSM jelentkezik a los-angelesi E3 Showról – összegyűjtjük az összes eddig megjelent hírt a *WipeOut* fúzióról. Lesz még *FFIX & X*, *Soul Reaver 2* és számos egyéb érdekesség! *Star Trek: Invasion!* - új infók a játékról - *In Cold Blood* - exkluzív PSM visszatekintés - Japánban járunk, hogy találkozzunk a *Ridge Racer V* és a *Tekken Tag* készítőivel - *Vib Ribbon* ne ezt kapd ki - *Vagrant Story* visszatekintés - *Spider Man* - Egy kocsiban Colin McRae-vel... Huhh! - hogy egy kicsit többet tudjunk meg a játék mögött rejlő emberről - És valószínűleg még sok minden más...

A KÖVETKEZŐ SZÁM JÚLIUS 07-ÉN JELENIK MEG

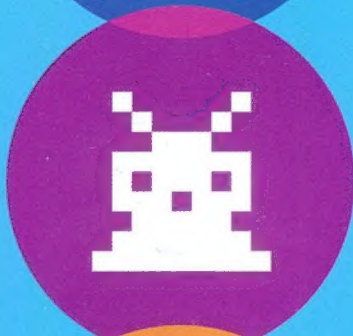




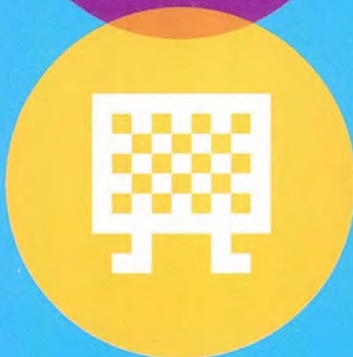
felvillany



beharang



felcsiga



beháló

www.est.hu



Országos Online Programmagazin

PITCH BLACK

22 ÉVENTE A SÖTÉTSÉG

GONOSZ, A GONOSZ ELLEN...

júniustól a mozikban!

A FLAMEX FORGALMAZÁSÁBAN A UNIVERSAL PICTURES DEMUTATJA AZ INTERSCOPE COMMUNICATIONS ÉVÁRTÁSÁBAN DAVID TWOHY FILMJÉT VIN DIESEL RADHA MITCHELL COLE HAUSER

ÉS KEITH DAVID „PITCH BLACK” ZENE GRAEME REVELL SZÖRNYEK PATRICK TATOPOULOS VIZUÁLIS EFFEKTEK PETER CHIANG VÁGÓ RICK SHAINÉ A.C.E.

LÁTVÁNY GRAHAM „GRACE” WALKER FÉNYKÉPÉZTE DAVID EGGBY A.C.S. EXECUTIVE PRODUCER TED FIELD SCOTT KROOPF ANTHONY WINLEY PRODUCER TOM ENGELMAN

SZTORI JIM & KEN WHEAT FORGATÖKNYV JIM & KEN WHEAT ÉS DAVID TWOHY RENDEZTE DAVID TWOHY



TÁMOGATÁSÁVAL

www.pitch-black.com

© 2000 UNIVERSAL STUDIOS

